PC MASTER

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC-USERS

ΤΕΥΧΟΣ 72 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1996 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

CD-ROM



WING COMMANDER IV



GABRIEL KNIGHT II



SEA LEGENDS

ΠΑΣΧΑΛΙΝΕΣ ΔΩΡΟΠΡΟΤΑΣΕΙΣ!

22 ΕΞΥΠΝΕΣ ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΟ PC ΣΑΣ!



EDITORIAL

Το τι τράβηξα αυτόν το μήνα δεν περιγράφεται - όχι μόνο εγώ, βέβαια, αλλά και οι άλλοι συνεργάτες του περιοδικού. Δεν πρόλαβε να τεθεί σε κυκλοφορία το τεύχος Μαρτίου και αμέσως αρχίσαμε να δουλεύουμε το τρέχον τεύχος. Πάντως, όλη η κούραση και η ταλαιπωρία άξιζαν τον κόπο διότι καταφέραμε να είμαστε στις γιορτές του Πάσχα στα περίπτερα. Βέβαια, κάποιοι από εσάς θα παρατηρήσουν ότι το προηγούμενο τεύχος καθυστέρησε κάπως. Ε!! Τι να κάνουμε, αγαπητοί φίλοι, αυτά συμβαίνουν και στις καλύτερες οικογένειες.

Τεύχος Απριλίου, λοιπόν, και ξεκινάμε με κάτι πασχαλιάτικο. "Πασχαλινές δωροπροτάσεις" τιτλοφορείται το αφιέρωμα του μήνα και σας δίνει 22 πρωτότυπες ιδέες για το PC σας. Θα βρείτε σχεδόν τα πάντα, από περίεργα χειριστήρια μέχρι περίεργα CD-ROM drives. Τις σελίδες του Special Review αυτού του μήνα καταλαμβάνει το καταπληκτικό Wing Commander, το οποίο έφτασε στην τέταρτη επιτυχημένη κυκλοφορία του.

Από αυτό το τεύχος, επίσης, με τη βοήθεια της καινούριας στήλης ονόματι "Συνέντευξη", ξεκινάμε μια προσπάθεια να σας γνωρίσουμε καλύτερα τους ανθρώπους που είναι υπεύθυνοι για την ψυχαγωγία σας, δηλαδή τα στελέχη των μεγαλύτερων εταιριών στην Ελλάδα που ασχολούνται με τη διανομή και εμπορία game software. Η πρώτη συνέντευξη που φιλοξενείται είναι αυτή που μας παραχώρησε ο κ. Ι. Καραϊωσηφόγλου, της γνωστής σε όλους σας Plotline.

Μη νομίζετε όμως ότι τελειώσαμε. Στις σελίδες του περιοδικού θα βρείτε ακόμα το καταπληκτικό Duke Nukem 3D, το παιχνίδι που σίγουρα θα καθηλώσει μπροστά στις οθόνες των υπολογιστών πολλούς φίλους του είδους και όχι μόνο. Επίσης, στο Strategy Review θα οργώσουμε τις θάλασσες παρέα με το θαλασσόλυκο Vantor, το θρύλο των θαλασσών, ενώ με τον Αντρέα θα γνωρίσουμε την περιπέτεια μέσα από το καταπληκτικό Gabriel Knight 2, το Frankenstein και το Angel Devoid.

Αυτά γι' αυτόν το μήνα. Τα υπόλοιπα σας αφήνω να τα ανακαλύψετε μόνοι σας.

Μέχρι τον άλλο μήνα να είστε καλά και ΚΑΛΟ ΠΑΣΧΑ.



Μιχ. Αταλιάλης



ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Μιχάλης Ατάλιαλης, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Βασίλης Γιακαμόζης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Μιχάλης Τσελίκογλου **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Βασιλάκης, Ευάγγελος Κράτσας, Κοσμάς Μπενέκος, Τάκης Μιχαλόπουλος, Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Καρπούζης, Δημήτρης Χριστακόπουλος, Παναγιώτης Ανδριανέσης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος: **COMPUPRESS A.E**, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Κώστας Βασιλείου, Χριστίνα Δίγκα, **DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μαρία Παπαναστασίου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** Δραγούνης & Υιοι Α.Ε., **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 14.800 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 25.000 δρχ., **ΔΙΕΤΗΣ:** 28.700 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 13.200 δρχ., **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 21.000 δρχ., Αμερική 22.000 δρχ., **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

GAME REVIEWS

SPECIAL REVIEW

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

CeBIT '96

Από τις 14 έως και τις 20 Μαρτίου η "καρδιά" της Πληροφορικής χτυπούσε στο Ανόβερο. Η γνωστή πια έκθεση ψηφιακής τεχνολογίας της Ευρώπης αλλά και ολόκληρου του κόσμου αποτέλεσε για μία ακόμη χρονιά σημείο συνάντησης των μεγαλύτερων εταιριών υψηλής τεχνολογίας.
Στη φετινή CeBIT '96, το Internet είχε την τιμητική του. Φυσικά, από την έκθεση δεν ήταν δυνατόν να λείψουν και τα multimedia που με εκπρόσωπο τη νέα τεχνολογία DVD έδειξαν στο κοινό της έκθεσης τι πρόκειται να συμβεί στο άμεσο μέλλον στο χώρο των οπτικοακουστικών συστημάτων.
Η φετινή έκθεση, όμως, είχε και μία ιδιαιτερότητα. Οι διοργανωτές της CeBIT, πιθανότατα κατόπιν παραπόνων των εκθετών, αποφάσισαν να περιορίσουν τους επισκέπτες της έκθεσης αυξάνοντας το εισιτήριο σε 100 μάρκα (περίπου 17.000 δρχ.). Με αυτόν τον τρόπο η προσέλευση των επισκεπτών αναμενόταν να είναι μειωμένη κατά 7% σε σχέση με την προηγούμενη χρονιά. Για να μην αφήσουν, όμως, παραπονεμένους και τους home users, δημιούργησαν μία δεύτερη CeBIT, την CeBIT Home, η οποία θα πραγματοποιηθεί από 28 Αυγούστου έως και 1 Σεπτεμβρίου.





CD Hewlett Packard SureStore 4020i

Από την Info-Quest ανακοινώθηκε η διάθεση του SureStore 4020i, της πρώτης ίσως συσκευής εγγραφής δίσκων CD, η οποία απευθύνεται στο ευρύ κοινό και όχι αποκλειστικά σε εξειδικευμένους χρήστες.
Πρόκειται για ένα εσωτερικό CD-ROM drive ικανό να εγγράφει δίσκους δεδομένων, μουσικά CDs, photo CDs και video CDs σε διπλή ταχύτητα (300 KB/s) και να τα διαβάζει σε τετραπλή (600 KB/s). Ακολουθεί το καθιερωμένο για περιφερειακές μονάδες πρότυπο SCSI-2. Το SureStore συνοδεύεται από δύο κενά εγγραφόμενα CDs, λογισμικό εγγραφής δεδομένων και μουσικής, ένα πρόγραμμα διαχείρισης αρχείων και έναν ελεγκτή SCSI-2, ενώ έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει και multisession CDs.
Η παρουσίαση μίας τέτοιας συσκευής με προσιτό κόστος προσφέρει νέες δυνατότητες σε πολλούς χρήστες. Στο χώρο των γραφικών τεχνών, το SureStore αποτελεί ένα νέο και ασφαλές μέσο αποθήκευσης και ανταλλαγής αρχείων. Στον επιχειρηματικό χώρο, προσθέτει τη δύναμη των multimedia στις παρουσιάσεις, ενώ η δυνατότητα δημιουργίας οικιακών τίτλων multimedia είναι πλέον περισσότερο εφικτή. Φυσικά, το SureStore συγκροτεί ένα ιδιαίτερα ασφαλές σύστημα back-up για ορισμένες κρίσιμες εφαρμογές.
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την αντιπροσωπία Info-Quest, τηλ.: 9248080, 9242855, fax: 9232349.

Pentium Pro προβλήματα ροής δεδομένων

Τελικά, ο νέος επεξεργαστής της Intel δεν είναι ακόμη έτοιμος να διατεθεί προς ευρεία κατανάλωση, αφού προβλήματα εμφανίστηκαν



στον νέο Pentium Pro. Τα προβλήματα εντοπίζονται σε ένα από τα chipset υποστήριξης. Το chipset 82450 λειτουργεί σε συνδυασμό με τον επεξεργαστή για τη διαχείριση των λειτουργιών εισόδου και εξόδου. Τα προβληματικά αυτά chipset μείωσαν την ταχύτητα ροής των δεδομένων στο I/O Bus μέχρι και 20%. Η Intel, αφού παραδέχθηκε την ύπαρξη του προβλήματος, ανακοίνωσε ότι ήδη δοκιμάζει μία νέα έκδοση, η οποία εξαλείφει το πρόβλημα.

Τα προϊόντα της VideoLogic από την Info-Quest

Από την Info-Quest ανακοινώθηκε η έναρξη μίας νέας συνεργασίας με τη βρετανική εταιρία VideoLogic. Η συμφωνία αφορά στη διάθεση στην ελληνική αγορά από την Info-Quest των γραφικών καρτών και των προϊόντων multimedia της σειράς GrafixStar που κατασκευάζει η τελευταία. Η VideoLogic έγινε ιδιαίτερα γνωστή την τελευταία δεκαετία για τις καινοτομίες της, αλλά και την απόδοση των προϊόντων στο χώρο των computer graphics και των multimedia. Τα εν λόγω προϊόντα έχουν αποσπάσει το βραβείο Queens Award for Technological Achievement και είναι πιστοποιημένα κατά ISO 9001 και BS5750. Τόσο τα παραπάνω στοιχεία όσο και η καταξίωσή τους μέσω του διεθνούς ειδικού Τύπου είναι ικανά να εγγυηθούν την ποιότητά τους.

Η VideoLogic δραστηριοποιείται σε όλο τον κόσμο και διατηρεί γραφεία στο Ηνωμένο Βασίλειο, τη Γερμανία, τη Γαλλία και τις ΗΠΑ.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την αντιπροσωπία Info-Quest, τηλ.: 9248080, 9242855, fax: 9232349.

Plasmon CDR 4400

Κυκλοφόρησε στην αγορά το νέο μοντέλο CD recorder τετραπλής ταχύτητας από τη ΓΡΑΦΟΤΕΧΝΙΚΗ ΑΦΟΙ ΔΟΞΙΑΔΗ Α.Ε.

Πρόκειται για το νέο PLASMON CDR 4400 τετραπλής ταχύτητας CD recorder που ήρθε να προστεθεί στη μεγάλη οικογένεια των προϊόντων της Plasmon. Τα χαρακτηριστικά του CDR 4400 είναι τα εξής:

- Access Time 500 ms
- Data Transfer rate 4x615/700KB/sec
- MTFB 50.000 ΡΟΗ
- FORMATS CD-ROM, XA, CD-DA, CDI

Το CDR 4400 διατίθεται τόσο σε μορφή internal όσο και σε μορφή external, καθώς επίσης με ή χωρίς λογισμικό EASY CD PRO.

FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Ενδιαφέροντα τα νέα για τους φίλους των multimedia από το μέτωπο των επερχόμενων Pentium Pro. Μία νέα, μικρότερη και ταχύτερη έκδοσή τους αναμένεται αργότερα φέτος, με το ρολόι να τρέχει στα 200MHz και ένα ενσωματωμένο multimedia σετ εντολών που θα διευκολύνει τη λειτουργία των audio και video εφαρμογών. Μέσα στο πρώτο ήμισυ του 1997, η Intel στοχεύει να αυξήσει τη συχνότητα των νέων επεξεργαστών στα 300MHz.

Η Microsoft φαίνεται πως έχει επηρεαστεί αρκετά από την επιτυχία των γνωστών flight simulator της και αποφάσισε να "πετάξει" και στην πραγματικότητα. Η γνωστή εταιρία ετοιμάζεται να θέσει σε κυκλοφορία μέσα στον επόμενο χρόνο ένα νέο σύστημα διασκέδασης στις αεροπορικές πτήσεις που πράγματι θα κάνει τα προς το παρόν προβαλλόμενα videos να φαντάζουν αντίκες ενός μακρινού παρελθόντος. Τα σχέδια της Microsoft περιλαμβάνουν true video-on-demand και video games, ενώ οι επιβάτες θα μπορούν επιπλέον να κάνουν τα ψώνια τους on-line (τρέμετε duty free shops!) και όλα αυτά, φυσικά, κάτω από περιβάλλον Windows. Οι διαθέσιμες υπηρεσίες θα εξαρτώνται από τη διάρκεια της πτήσης και τη θέση. Σύμφωνα με το τελευταίο ανέκδοτο οι επιβάτες της economy class θα παίρνουν την OS/2 version.

Τι θα λέγατε για ένα... multimedia keyboard; Ναι, σωστά διαβάσατε! Τα πληκτρολόγια δεν θα μπορούσαν να μείνουν έξω από το χορό της εξέλιξης.

Η νέα γενιά πληκτρολογίων, η οποία αναμένεται να κάνει δυναμικά την εμφάνισή της σε σύντομο χρονικό διάστημα, θα περιέχει ενσωματωμένα ηχεία και sound controls, ενώ θα υπάρχουν ειδικά πλήκτρα για χρήση με τα Windows 95. Σε δεύτερη φάση, θα προστεθούν μικρόφωνα, mini βιντεοκάμερες, ακόμα και scanners! Το βασικό πλεονέκτημα των εν λόγω πληκτρολογίων θα είναι πως με την ενσωμάτωση σε αυτά πολλών περιφερειακών θα μειωθεί δραστικά ο αριθμός καλωδίων και καρτών στους υπολογιστές, ενώ βασικό μειονέκτημά τους αποτελεί το γεγονός ότι, με την αύξηση του μεγέθους τους που συνεπάγονται οι τόσες προσθήκες, υπάρχει φόβος μείωσης της λειτουργικότητας των keyboards.

Με διακανονισμό έληξε πρόσφατα μία από τις μεγαλύτερες περιπτώσεις πειρατείας μέσω BBS παγκοσμίως. Υπαίτιος ο Scott W. Morris, ιδιοκτήτης της Assasins' Guild BBS, ο οποίος χρησιμοποιούσε ένα υπερ-προηγμένο τεχνολογικά σύστημα προκειμένου να διανέμει πειρατικό software σε χρήστες ανά τον κόσμο. Η αστυνομία, κάνοντας έφοδο, ανακάλυψε συνολικά 13 υπολογιστές, 11 modems, 1 δορυφορικό "πιάτο", 9 GB δεδομένων on-line και άνω των 40GB αποθηκευμένα αρχεία από το 1992, τα οποία στο σύνολό τους εξυπηρετούσαν την καλοστημένη αλλά παράνομη επιχείρηση. Με τη συμφωνία που έγινε (μηνυτές ήταν οι Microsoft και Novell), ο Morris αναγκάστηκε να πληρώσει αποζημίωση 70.000 δολ., ενώ αφαιρέθηκαν από την κατοχή του μηχανήματα αξίας μεγαλύτερης των 40.000 δολαρίων.

Chronicles of the Sword



Ο νέος τίτλος της Psygnosis είναι ένα φιλόδοξο point-and-click adventure game, βασισμένο στο μυστήριο που καλύπτει το γνωστό θρύλο του Βασιλιά Αρθούρου. Επικεντρωμένο όχι τόσο στον Sir Lancelot όσο στον Sir Gawain, το Chronicles of the Sword χρησιμοποιεί SVGA γραφικά και rendered backgrounds, προκειμένου να αναπαραστήσει το μυθικό κάστρο του Camelot. Καθώς το σενάριο ξεδιπλώνεται, θα χρειαστεί να λύσετε αρκετά δύσκολα puzzles μέχρι να καταφέρετε να νικήσετε τη σατανική Morgana. Το παιχνίδι είναι μεγάλο σε μέγεθος και έρχεται σε δύο CDs, περιέχοντας πολλές pre-rendered cut-scenes, κοντινά πλάνα των χαρακτήρων και ομαλότατο animation. Ιστορικά είναι ακριβές, βασιζόμενο σε μεγάλο βαθμό στις μέχρι σήμερα καταγραφές του θρύλου, και αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Απρίλιο.

Το πρώτο VR-only παιχνίδι για PC

Η γερμανική Virtual Reality Technologies μπορεί να υπερηφανεύεται πως είναι η πρώτη εταιρία παγκοσμίως που σχεδίασε ένα 3D-cyberspace παιχνίδι, ειδικά κατασκευασμένο για virtual reality headsets. Το παιχνίδι, με τίτλο "InCyberia", θα είναι πλήρως συμβατό με τα γνωστά και από το αφιέρωμα του "PC MASTER", I-Glasses της Virtual Products.
Το παιχνίδι περιλαμβάνει vector graphics που επιτυγχάνουν την καλύτερη δυνατή χρήση της τεχνολογίας head-tracking, ενώ επιτρέπουν ταυτόχρονα τρισδιάστατη αλληλεπίδραση με το χρήστη σε πραγματικό χρόνο. Εκτός βέβαια από το headset, οι υποψήφιοι gamers θα χρειαστούν και ένα διόλου ευκαταφρόνητο μηχάνημα προκειμένου να παίξουν το παιχνίδι, αφού οι minimum απαιτήσεις είναι ένας Pentium με 20MB ελεύθερης RAM. Το κόστος του InCyberia αναμένεται να κυμανθεί στις 60 λίρες Αγγλίας.

Renegade 2

Η SSI σίγουρα θα είναι αρκετά πολυάσχολη μέσα στο 1996, αφού μεταξύ άλλων ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει τα Silent Hunter (εξομοιωτής υποβρυχίου σε SVGA), Fantasy General (Panzer General με μάγους, orcs και όλα τα συναφή), Deathkeep (fantasy RPG), Great Battles of Alexander και Age of Rifles (wargames ιστορικού περιεχομένου), Necrodome (Doom-clone), Great Naval Battles 5, Star General (διαστημικό Panzer General) και, βέβαια, το Renegade: Return to Jacob's Star. Το τελευταίο, Renegade 2, είναι ένα 3-D space combat simulator, το οποίο εμφανίζει πλήθος ομοιοτήτων με τη σειρά των Wing Commander της Origin, χωρίς όμως τις εντυπωσιακές και λαμπερές cut-scenes. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την ίδια SVGA 3D μηχανή γραφικών με τον προκάτοχό του και περιλαμβάνει 60 νέες αποστολές και 10 διαφορετικά σκάφη με τα οποία θα κατατροπώσετε τους εχθρούς σας στο διάστημα. Μπορείτε επίσης να σχεδιάσετε τις δικές σας αποστολές με τον Holospace mission editor, καθώς και να παίξετε με τους φίλους σας μέσω modem ή δικτύου, όπου μπορούν να συνυπάρχουν έως και οκτώ παίκτες ταυτόχρονα. Ο πολύ καλός ήχος, τα εξαιρετικά 3D-rendered graphics και η εξελισσόμενη σεναριακή πλοκή αναμένεται να είναι τα πιο δυνατά σημεία του Renegade 2.

Παιχνιδοσυνεργασίες

Κατόπιν υπογραφής συμβολαίου συνεργασίας μεταξύ της Domark και της σκοτσέζικης Digital Animations, η πρώτη κοινή κυκλοφορία τοποθετείται στα Χριστούγεννα του 1996, με το παιχνίδι Steel Legions. Στο μεταξύ, αντίστοιχη πολιτική φαίνεται πως υιοθετεί και η Microsoft, η οποία έχει συνάψει συνεργασία με την Atomic Games για τη δημιουργία ενός στρατηγικού παιχνιδιού τοποθετημένου στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, του Close Combat, που το περιμένουμε αυτό το καλοκαίρι. Η Microsoft δουλεύει ακόμα με την Crystal Dynamics, με σκοπό τη μεταφορά του Gex από την πλατφόρμα του 3DO στα Windows 95, καθώς και με την Rainbow America για την παραγωγή ενός παιχνιδιού υποβρύχιας δράσης. Θα συνεχιστεί ακόμα η συνεργασία με την Terminal Reality για αρκετούς τίτλους, μεταξύ των οποίων θα είναι και ένας driving simulator. Τέλος, (αν και αυτή η λέξη μάλλον δεν ταιριάζει με τις ατέρμονες δραστηριότητες του αμερικανικού κολοσσού), η Microsoft εξαγόρασε την Bruce Airwick Organisation, υπεύθυνη για το development του πασίγνωστου flight simulator.

Gene Wars

Οπως είναι γνωστό στους φίλους των παιχνιδιών για PC, η Bullfrog είναι η μία ανερχόμενη εταιρία, ενώ πολλοί τη θεωρούν ως την



καλύτερη ευρωπαϊκή εταιρία αυτή τη στιγμή. Μάλιστα, εχέγγυα για τη συνέχιση μίας επιτυχημένης πορείας παρέχουν οι νέες κυκλοφορίες της, μία από τις οποίες είναι και το Gene Wars. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που κατατάσσεται στην κατηγορία God-simulation, είδος στο οποίο έχει αρχίσει να ειδικεύεται η Bullfrog. Υστερα από πολλά χρόνια διαμάχης με τους γείτονές σας, μία φυλή εξωγήινων σας παίρνει όλα τα όπλα, ώστε επιτέλους να κυριαρχήσει η ειρήνη ανάμεσά σας. Ωστόσο, αυτό δεν σας εμποδίζει, καθώς σύντομα θα ανακαλύψετε το GOOP, το οποίο σας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε οποιαδήποτε μορφή ζωής θέλετε. Ετσι, μπορείτε να μεταμορφώσετε έναν λαγό σε ένα τεράστιο T-rex δεινόσαυρο και να τον στείλετε να αντιμετωπίσει στους εχθρούς σας.
Το πρωτότυπο gameplay, το οποίο μάλιστα σε πολλά σημεία είναι και αρκετά διασκεδαστικό, αποτελεί για άλλη μία φορά ένα από τα ατού της Bullfrog. Χωρίς καμία αμφιβολία θα είναι ένα από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια για τη φετινή χρονιά. Παράλληλα, το παιχνίδι διαθέτει πολύ καλά rendering γραφικά, ενώ κατά τη διάρκεια της δημιουργίας μορφών ζωής εμφανίζονται ορισμένα ιδιαίτερα ικανοποιητικά animations.
Τέλος, υπάρχουν όλα τα χαρακτηριστικά των god mode παιχνιδιών, ενώ από τα πιο ενδιαφέροντα είναι η δυνατότητα για παιχνίδι σε δίκτυο μέχρι τεσσάρων παικτών.
Οσοι θέλετε περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στη διεύθυνση της Bullfrog στο Internet (http://www.ea.com) όπου θα βρείτε φωτογραφίες από το παιχνίδι αλλά και ένα demo video σε μορφή avi, αρκετά μεγάλο όμως για download (άνω των 4MB).



GearHeads



Η Philips είναι η γνωστή πολυεθνική εταιρία κατασκευής ηλεκτρικών συσκευών (και όχι μόνο). Πριν από μερικά χρόνια εισχώρησε και στο χώρο των πολυμέσων με την παρουσίαση του CD-i, μίας συσκευής που έφερε την τεχνολογία των multimedia σε άμεση επαφή με τον απλό χρήστη. Πρόσφατα, όμως, αποφάσισε να εισέλθει και στο χώρο του software με την κυκλοφορία τίτλων και σε CD-ROM για PC. Ενας από αυτούς είναι και το Fighter Duel που έχουμε ήδη παρουσιάσει. Η νέα της κυκλοφορία ονομάζεται GearHeads και σίγουρα θα είναι ένα από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια για το 1996, καθώς περιέχει ένα αρκετά περίεργο gameplay.
Πιο συγκεκριμένα, το GearHeads είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι το οποίο παίζεται από έναν ή δύο παίκτες. Πάνω σε ένα επίπεδο "γήπεδο" κατευθύνουμε το βέλος της βάσης και εκτοξεύουμε προς τον αντίπαλο διάφορα αντικείμενα. Αντικειμενικός σκοπός του παιχνιδιού είναι να σκοράρουμε 21 φορές προς την πλευρά του αντιπάλου εντός του προκαθορισμένου χρόνου. Μπορεί να ακούγεται ιδιαίτερα απλό, αλλά σίγουρα δεν είναι καθώς τα αντικείμενα που πετάμε προς τον αντίπαλο δεν είναι "άψυχα" αλλά πολύ "ζωντανά". Στην πραγματικότητα πρόκειται για εντελώς απρόβλεπτα κουρδιστά παιχνίδια (τα μισά από αυτά ξεκουρδίζονται στο

μέσο της διαδρομής) που ακολουθούν δική τους πορεία από τη στιγμή της εκτόξευσής τους. Επίσης, όταν βρεθούν αντιμέτωπα με άλλα, αρχίζουν να ενεργούν ανάλογα, με αποτέλεσμα κάθε παιχνίδι να υποχωρεί μπροστά σε κάποιο άλλο πιο ισχυρό, χωρίς όμως κάποιο να είναι απόλυτα ισχυρό ώστε να τα κερδίζει όλα. Ετσι, εσείς θα πρέπει να εκτοξεύσετε το κατάλληλο παιχνίδι εναντίον αυτού που σας έχει εκτοξεύσει ο αντίπαλος, ώστε να του ανακόψετε την πορεία. Βέβαια, όλα τα παραπάνω γίνονται εντός δευτερολέπτων, αφού συνήθως μία παρτίδα δεν ξεπερνά σε διάρκεια το ένα λεπτό. Ετσι, οι αντιδράσεις και τα ανακλαστικά σας θα πρέπει να είναι ταχύτατα, καθώς θα πρέπει να αποφασίζετε μέσα σε δέκατα του δευτερολέπτου για τη σωστή επιλογή παιχνιδιού. Το GearHeads θα είναι σίγουρα ένα από τα πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν το φετινό καλοκαίρι. Σε σύντομο δε χρονικό διάστημα θα έχουμε την πλήρη έκδοση του παιχνιδιού για ένα αναλυτικό review.

WarBirds

Οσοι είστε συνδρομητές της CompuLink είναι σχεδόν σίγουρο ότι έστω και μία φορά έχετε δοκιμάσει το Air Warrior. Μάλιστα, αυτές τις ημέρες διεξάγεται ένας ακόμα διαγωνισμός, όπου οι καλύτεροι πιλότοι θα κερδίσουν και δώρα για να συμπληρώσουν τον εξοπλισμό του virtual σκάφους τους. Αν, όμως, δεν έχετε παρακολουθήσει από "κοντά" μία τέτοια αερομαχία αλλά είστε χρήστης του Internet, θα μπορείτε να το πράξετε με ένα παιχνίδι από την Interactive Creations με τίτλο Warbirds. Πρόκειται για ένα flight simulation στο στιλ του Air Warrior, μια και - όπως και αυτό - χρησιμοποιεί αεροπλάνα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, ενώ παράλληλα δίνει τη δυνατότητα για σύνδεση πολλών παικτών μέσω Δικτύου αλλά και Internet. Το παιχνίδι διαθέτει γραφικά ανάλογης ποιότητας με αυτά του Air Warrior (δηλαδή, αρκετά ευδιάκριτα αλλά όχι από τα καλύτερα σε αυτό το είδος των παιχνιδιών), τα οποία όμως φθάνουν σε ανάλυση μέχρι 1024x768. Επίσης, πολύ καλή ποιότητα διακρίνει τα ηχητικά effects που αποδίδουν τρισδιάστατο ήχο. Τέλος, υπάρχουν τα περισσότερα από τα αεροπλάνα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου με σημαντικές λεπτομέρειες. Εκτός όλων αυτών, όμως, στο Warbirds κυριαρχεί η δυνατότητα να παίζετε εναντίον άλλων παικτών μέσω ενός τοπικού δικτύου ή βάσης δεδομένων, καθώς ακόμα και μέσα από το Internet. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι ένας 486/66, Windows 3.1, 8MB RAM και modem 9600).
Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στη σελίδα της εταιρίας στο Internet, http://www.icigames.com.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Το Spycraft της Activision πιστεύεται πως θα ανήκει στις επιτυχίες της εταιρίας για το 1996. Το παιχνίδι, που αναμένεται από στιγμή σε στιγμή, θα είναι ένα μετα-ψυχροπολεμικό θρίλερ που θα περιλαμβάνει video-clips, puzzles και interactive sequences πλαισιωμένα από τις έρευνές σας. Η Activision έδωσε μεγάλη σημασία στο ρεαλισμό και, προκειμένου να εξασφαλίσει την αυθεντικότητα του παιχνιδιού, ζήτησε τη βοήθεια πρώην διευθυντών της KGB και της CIA.

Το Gender Wars της SCI είναι μία περίεργη μείξη των Syndicate και Cannon Fodder με αρκετό χιούμορ. Πρόκειται για ένα wargame που αναφέρεται στη μάχη των δύο φύλων. Στον κόσμο του Gender Wars κάθε φύλο ελέγχει τη δική του μητρόπολη και σκοπός σας είναι, αφού διαλέξετε στρατόπεδο, να καταλάβετε την εχθρική περιοχή. Φουτουριστική βία σε μεγάλες ποσότητες, σε μία από τις πιο ιδιόρρυθμες κυκλοφορίες της χρονιάς.

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε αναφερθεί στη δραστηριότητα της, γνωστής από τις εγκυκλοπαίδειες, Grolier στο χώρο των παιχνιδιών. Τα νέα κατορθώματά της ανήκουν στο χώρο των games και είναι το Terror T.R.A.X. - horror interactive movie, το Banzai Bugs - flight simulator, το Battle of the Ironclad - naval game και το Battleships of Stone - μεσαιωνικό 3D game. Σαν να πήραν φόρα τα παιδιά μού φαίνεται...

Ενα παιχνίδι από έναν πρώην Monty Python είναι σίγουρα κάτι που κινεί το ενδιαφέρον. Φαίνεται, λοιπόν, πως άνοιξε η όρεξη του Terry Gilliam μετά την επιτυχία του Complete Waste of Time και την κυκλοφορία του νέου Quest for the Holy Grail, και επιμελήθηκε το επερχόμενο Animations of Mortality, ένα game που συνδυάζει τα παράξενα animations του Gilliam με το παρανοϊκό Monty-Python χιούμορ. Το παιχνίδι θα είναι έτοιμο να διατεθεί στην κυκλοφορία εντός της χρονιάς.

Το κρίκετ ως άθλημα μπορεί να μην είναι τόσο γνωστό στην Ελλάδα, ως computer game όμως δεν παύει να προσφέρεται για αρκετές ώρες παιχνιδιού. Από την Beam Software έρχεται, λοιπόν, το Ian Botham's International Cricket, παρουσιάζοντας τέσσερα διαφορετικά είδη αγώνων, full motion video Windows και ένα 3D στάδιο.

Προβλήματα παρουσιάστηκαν σε 3.000 αντίτυπα του First Degree που παρουσιάστηκε και στο τεύχος Ιανουαρίου του "PC Master". Συγκεκριμένα, στα ελαττωματικά κομμάτια ανακαλύφθηκε πως έλειπε ένα installation file στο δεύτερο CD, προκαλώντας crashes στο παιχνίδι. Ηδη, η Broderbund διανέμει νέα CDs σε όσους έχει παρουσιαστεί το πρόβλημα.



boom!
Ad
ΜΙΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ
ΕΚΔΟΣΗ ΣΑΣ ΒΑΖΕΙ... ΣΕ
ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ
ΣΤΟ CD-ROM ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ:
- Cracks για Adventures & RPGs
- Patches για κάθε είδους bug
- Οι εκτενέστερες συλλογές Adventures & RPGs
- Text & Graphics Adventures και RPGs για DOS και Windows
ΜΙΑ ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΩΝ
PIXEL
PC MASTER

Compton's Encyclopedia

Your Family's Encyclopedia

του Αργύρη Γιαγιά

Αν πιστεύετε ότι η Encarta '96 είναι μακράν η καλύτερη multimedia εγκυκλοπαίδεια και ότι καμία νέα κυκλοφορία δεν μπορεί να την ανταγωνιστεί, τότε είναι μάλλον περιττό να διαβάσετε τη συνέχεια του άρθρου. Αν όμως δεν είστε τόσο δογματικοί, τότε αξίζει να δείτε τα πλεονεκτήματα της Compton's, καθώς πρόκειται για μία πολύ ενδιαφέρουσα εγκυκλοπαίδεια.

Μετά την εισαγωγή, θα βρεθούμε μέσα στο πρόγραμμα, όπου σε αντίθεση με τα περισσότερα προγράμματα του είδους δεν υπάρχει κάποια αρχική οθόνη που παίζει το ρόλο του κεντρικού μενού. Εδώ, λοιπόν, μπαίνουμε κατευθείαν στο περιβάλλον του προγράμματος, το οποίο χωρίζεται σε 5 βασικές περιοχές. Στο αριστερό σημείο υπάρχουν όλα τα εικονίδια, τα οποία μας παραπέμπουν σε αντίστοιχα θέματα. Στο κάτω μέρος υπάρχει η status bar, στην οποία, εκτός από τα μηνύματα που εμφανίζονται, υπάρχουν και κάποια ειδικά buttons που επίσης μας βοηθούν στην κίνησή μας μέσα στο πρόγραμμα.

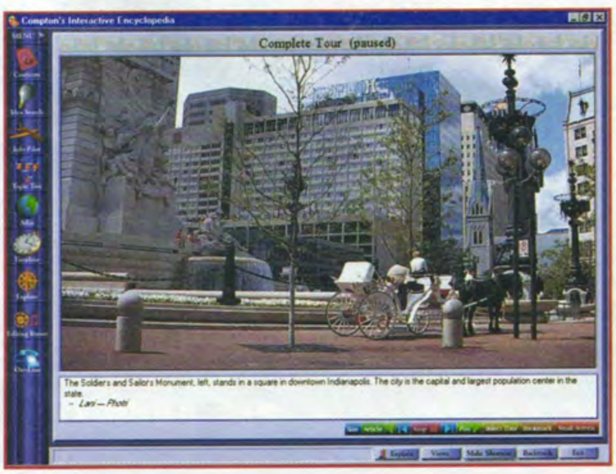
Τέλος, το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης καταλαμβάνουν τρία παράθυρα, στα οποία εμφανίζονται όλα τα άρθρα και τα αντικείμενά τους. Πιο συγκεκριμένα, το παράθυρο article καταλαμβάνει το δεξιό μέρος, όπου εμφανίζεται το κείμενο από κάθε άρθρο. Το αριστερό μέρος χωρίζεται σε δύο ισομεγέθη παράθυρα, το ένα από τα οποία είναι το multimedia και σε αυτό εμφανίζονται όλα τα videos, οι φωτογραφίες, τα διαγράμματα ή άλλα αντικείμενα, ενώ το άλλο είναι το path viewer, όπου εμφανίζονται τα θέματα της εγκυκλοπαίδειας. Εξάλλου, μπορούμε να μεταβούμε γρήγορα από το ένα παράθυρο στο άλλο. Είναι ένα αρκετά λειτουργικό περιβάλλον, το οποίο μάλιστα μπορούμε να μεταβάλουμε ανάλογα με τις ανάγκες μας, ενώ όλα τα επιμέρους παράθυρα μπορούν να γίνουν και full screen. Η Compton's διαθέτει όμως και πολλές ακόμα πρωτότυπες λειτουργίες. Αν επιλέξουμε contents, θα εμφανιστεί η λίστα των θεμάτων στο path παράθυρο - όταν αυτό έχει αλλάξει - και περνάμε στο idea search, μέσω του οποίου ψάχνουμε μέσα στα άρθρα για μία λέξη/φράση που εκφράζει κάποια γενικότερη ιδέα ή ανθρώπους.

Επόμενη επιλογή είναι η Info Pilot, η οποία είναι πολύ ενδιαφέρουσα. Μέσω αυτής (και κυρίως όταν την ενεργοποιήσουμε σε πλήρη οθόνη), μπορούμε να βλέπουμε ταυτόχρονα μία σειρά από άρθρα (σε μικρά παράθυρα το καθένα), τα οποία αναφέρονται σε παρεμφερή θέματα, ενώ πάνω και κάτω από κάθε παράθυρο-άρθρο υπάρχουν τέσσερις παραπομπές σε άλλα θέματα σχετικής αρθρογραφίας. Με το Topic Tree θα εμφανιστούν διάφορες βασικές κατηγορίες θεμάτων. Εκεί και με τη μορφή "δέντρου", μπορούμε να επιλέξουμε ένα θέμα και να εμφανιστεί ένα δεύτερο παράθυρο με επιμέρους άρθρα και θέματα, κατόπιν να επιλέξουμε και εκεί και ούτω καθεξής, μέχρι να φτάσουμε στο ειδικό άρθρο της γενικής κατηγορίας, το οποίο μας ενδιέφερε εξαρχής.

Τέλος, να επισημάνουμε ότι υπάρχουν οι συνηθισμένες επιλογές World Atlas (παγκόσμιοι χάρτες και αναζήτηση τοποθεσιών), Timeline (χρονολογική αναφορά σε άρθρα), αλλά και το πολύ πρωτότυπο Explore, όπου καλούμαστε να επιλέξουμε ένα από τα 6 δωμάτια, στα οποία θα βρούμε αντίστοιχου θέματος αντικείμενα.

Η Compton's διαθέτει ακόμα πάρα πολλές δυνατότητες, όπως για παράδειγμα online help με video από τον Patric Stewart (Star Trek The Generation), στις οποίες - λόγω χώρου - δεν μπορούμε να επεκταθούμε.

Καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για μία πολύ καλή multimedia εγκυκλοπαίδεια, η οποία - όπως και οι περισσότερες - διαθέτει αρκετά "λάθη" στο θέμα των Σκοπίων και παράλληλα δεν φθάνει στο επίπεδο της Encarta '96, ωστόσο μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί το No 2 στον τομέα των multimedia εγκυκλοπαιδειών.



ΕΤΑΙΡΙΑ

Compton

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

486, 4MB RAM, Windows, CD-ROM drive

ΔΙΑΘΕΣΗ

Vertigo

ΤΙΜΗ

19.000 δρχ.

Braveheart

Ενα CD-ROM με... πέντε Οσκαρ!

του Βαγγέλη Κράτσα

Με πέντε Οσκαρ, συμπεριλαμβανομένων και των δύο σημαντικότερων - καλύτερης ταινίας και σκηνοθεσίας -, βράβευσε φέτος η Ακαδημία Κινηματογράφου την ταινία του Mel Gibson, Braveheart. Το CD με τον ομώνυμο τίτλο που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα είναι κάτι παραπάνω από ένα απλό αναμνηστικό συμπλήρωμα του φιλμ.

Η μεσαιωνική Βρετανία και η επανάσταση της Σκωτίας ενάντια στον αγγλικό αυταρχικό θρόνο αποτελούν τις δύο βασικές συνιστώσες που διαμορφώνουν το ιστορικό υπόβαθρο της κορυφαίας κινηματογραφικής παραγωγής της φετινής περιόδου. Σίγουρα, το Braveheart προσφέρεται για πάμπολλες αναλύσεις και αναφορές, ενώ οι πλούσιες και ιδιαίτερα βίαιες και ωμές σκηνές δράσης του καθιστούν απαραίτητο ένα "The making of..." που να περιγράφει λεπτομέρειες σχετικές με τον τρόπο που γυρίστηκαν τα πιο εντυπωσιακά και επικίνδυνα πλάνα.



Καταλαβαίνετε, λοιπόν, πως ένα multimedia ταξίδι στον κόσμο του Braveheart οπωσδήποτε έχει την αξία του. Καταρχήν, θα βρείτε σε αυτό, με τη μορφή quicktime videos, τα σημαντικότερα αποσπάσματα της ταινίας, όλες εκείνες τις σκηνές που θα μείνουν αξέχαστες σε όσους είδαν το φιλμ στο σινεμά. Επίσης, περιλαμβάνονται videos με συνεντεύξεις των δημιουργών και των ηθοποιών του Braveheart, καθώς και κείμενα με τις βιογραφίες των σημαντικότερων συντελεστών του έργου.

Το Braveheart CD-ROM, όμως, δεν σταματά εδώ. Το εντυπωσιακότερο τμήμα της παραγωγής είναι η Ιστορική Μεσαιωνική Εγκυκλοπαίδεια που συμπεριλαμβάνει - καλύπτοντας με απλό, σαφή και περιεκτικό τρόπο - το background στο οποίο βασίστηκε το σενάριο της ταινίας. Στην κατηγορία Archives θα βρείτε μία χρονολογική καταγραφή των σημαντικότερων γεγονότων της εποχής, ενώ κάτω από τον τίτλο Society θα σας δοθεί η ευκαιρία να εμβαθύνετε στην κοινωνική, θρησκευτική, πολιτική και καλλιτεχνική πραγματικότητα του Ευρωπαϊκού Μεσαίωνα. Με την επιλογή Warfare θα παρουσιαστούν στην οθόνη σας τα όπλα, οι στρατιωτικοί ηγέτες και οι σημαντικότερες πολεμικές αναμετρήσεις της περιόδου ενώ, τέλος, δύο παιχνίδια - ένα multiple-choice κουίζ και ένα τεστ μνήμης με φωτογραφίες - θα σας διασκεδάσουν, φρεσκάροντας τις γνώσεις που αποκτήσατε από τη μελέτη του Braveheart.

Το CD, φυσικά, διανθίζεται από πολλές φωτογραφίες και ηχητικά αποσπάσματα από το soundtrack της ταινίας, ενώ το design είναι εξαιρετικό.

Θα λέγαμε, καταλήγοντας, πως ο τίτλος αυτός έχει βέβαια ως βασικούς αποδέκτες του όλους όσοι έχουν ήδη δει την ταινία και θέλουν να συμπεριλάβουν στη συλλογή τους μία ουσιαστική "προέκταση" της, θα φανεί όμως ιδιαίτερα χρήσιμο και σε εκείνους που σκέπτονται να το δουν στο μέλλον, αφού θα μπορούν πλέον να αντιληφθούν όσα διαδραματίζονται επί της οθόνης από μία άλλη όχι και τόσο χολιγουντιανή - σίγουρα, όμως, άκρως ενδιαφέρουσα - σκοπιά.

ΕΤΑΙΡΙΑ

Midisoft Entertainment

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

486/33, 8MB RAM, double speed CD-ROM, sound card, VGA 640x480x256, Windows 3.1 και άνω

ΔΙΑΘΕΣΗ

Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

ΤΙΜΗ

15.600 δρχ.



Grolier Science Fiction

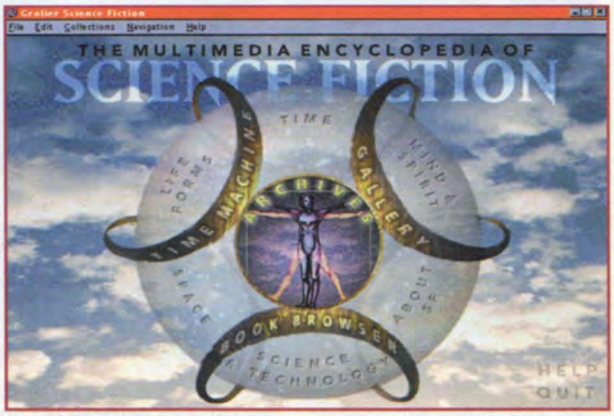
Από τον Ιούλιο Βερν ως την Τεχνητή Νοημοσύνη

του Βαγγέλη Κράτσα

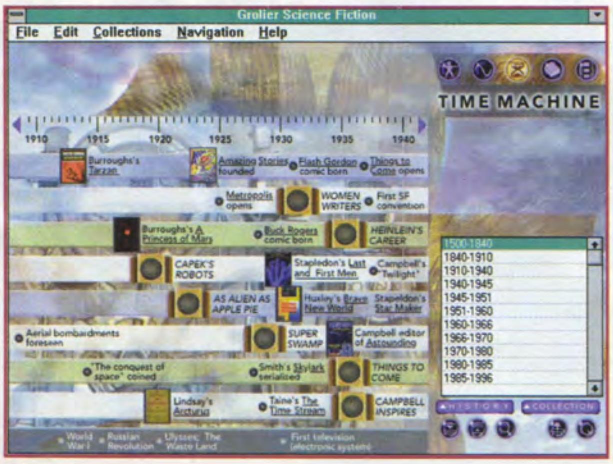
Η Grolier έχει κάνει τελευταία ένα μεγάλο άνοιγμα στο χώρο των multimedia παραγωγών. Εμείς, ωστόσο, θα δούμε κάτι που ανήκει στην "ειδικότητά" της, δηλαδή μία εγκυκλοπαίδεια που αυτή τη φορά καλύπτει τον τομέα της επιστημονικής φαντασίας.

Καθώς προσεγγίζουμε σταθερά το ορόσημο του 2000, η science fiction αρχίζει να παίζει ολοένα σημαντικότερο ρόλο στην καθημερινότητά μας: όνειρα αλλοτινών εποχών αποτελούν πλέον αδιαμφισβήτητες πραγματικότητες, ενώ η φαντασία μας συνεχίζει να οραματίζεται τους κόσμους του αύριο με την τόλμη που το ίδιο το σήμερα επιτρέπει. Μία multimedia εγκυκλοπαίδεια επιστημονικής φαντασίας σίγουρα δεν θα μπορούσε να διαλέξει καταλληλότερη στιγμή για την κυκλοφορία της.

Ακολουθώντας το γραφικό menu της Grolier Science Fiction θα συναντήσουμε πρώτα την επιλογή Archives. Εδώ κρύβονται τα 6.000 και πλέον άρθρα της εγκυκλοπαίδειας, κατανεμημένα σε θεματικές κατηγορίες: Συγγραφείς, Κινηματογραφικές και Τηλεοπτικές Ταινίες, Εκδόσεις, Περιοδικά, Κόμικς και Εργα Τέχνης, Ορολογία (π.χ. Cyberspace, Εντροπία, Psionics, Virtual Reality, Ταξίδι στο Χρόνο κ.λπ.) και η Κοινότητα της Ε.Φ. (Κράτη, Βραβεία, Οργανισμοί). Βεβαίως, υπάρχει δυνατότητα word search, ενώ τα κείμενα είναι γραμμένα με σύστημα hypertext, ώστε να διευκολύνεται η διερεύνηση συναφών θεμάτων.



Στα Themes μπορείτε να εμβαθύνετε σε διάφορα θέματα που σχετίζονται με την science fiction, ενώ στην Time Machine έχετε τη δυνατότητα να εξερευνήσετε ένα Timeline που ξεκινά από τις αρχές του 16ου αιώνα με την "Ουτοπία" του Τόμας Μουρ και φθάνει μέχρι και το 1996, περιλαμβάνοντας όλα τα ενδιάμεσα σημαντικά γεγονότα που σχετίζονται με την επιστημονική φαντασία. Στην Gallery υπάρχουν videos για θέματα όπως μορφές ζωής, επιστήμη και τεχνολογία, διάστημα, χρόνος, ηχητικά αποσπάσματα, πορτρέτα και videos μεγάλων συγγραφέων Ε.Φ., clips και φωτογραφίες ταινιών, καθώς και εξώφυλλα βιβλίων και περιοδικών. Τέλος, ο Book Browser περιέχει περισσότερες από 300 περιλήψεις σημαντικών βιβλίων του χώρου.



Μία ακόμα ενδιαφέρουσα λειτουργία της Grolier Science Fiction είναι τα Collections. Εδώ σας δίνεται η ευκαιρία να δημιουργήσετε τις δικές σας customized συλλογές, καθεμία από τις οποίες μπορεί να περιλαμβάνει μέχρι και 256 διαφορετικά κομμάτια από την εγκυκλοπαίδεια, στα οποία θέλετε να έχετε άμεση και εύκολη πρόσβαση.

Σίγουρα πρόκειται για μία χρήσιμη δυνατότητα που προσθέτει σημαντικά στην ευχρηστία του τίτλου. Το abstract design των οθονών με τους αφηρημένους χρωματισμούς δεν θα έλεγα πως είναι ιδιαίτερα του γούστου μας, αλλά δεν αποκλείεται και να σας αρέσει. Σε γενικές γραμμές, η Grolier Science Fiction είναι πλήρης, αναλυτική, με αρκετό οπτικοακουστικό υλικό και μάλλον δεν πρόκειται να αφήσει ανικανοποίητους τους φίλους της επιστημονικής φαντασίας.

ΕΤΑΙΡΙΑ

Grolier

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

486/33, Windows 3.1., 4MB RAM, SVGA 640x480x256, double speed CD-ROM

ΔΙΑΘΕΣΗ

Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

ΤΙΜΗ

19.700 δρχ.

Physical World

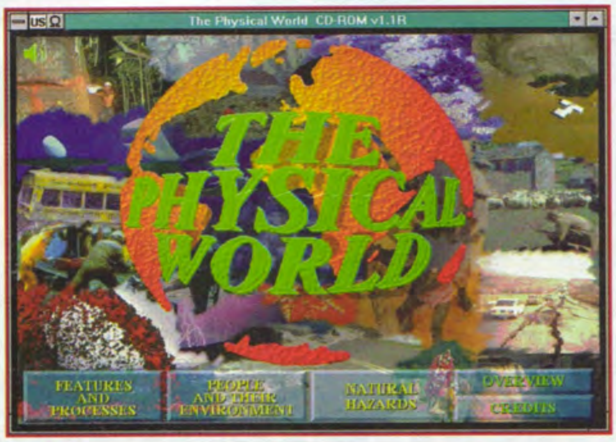
Μελετώντας και αναλύοντας τα φυσικά φαινόμενα

του Βαγγέλη Κράτσα

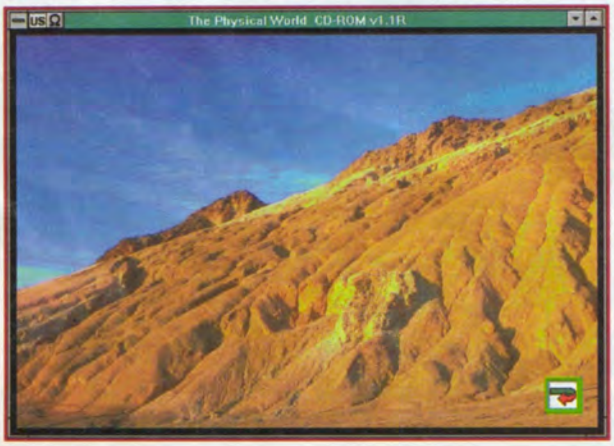
Το "οικολογικό" CD που παρουσιάζουμε αυτον το μήνα δηλώνει την ταυτότητά του ήδη από το εξώφυλλο, καθώς το πράσινο χρώμα κυριαρχεί παντού. Οχι άδικα, μάλιστα, αφού το περιεχόμενό του αναφέρεται στο φυσικό μας περιβάλλον, δίνοντας έμφαση σε σημαντικά γεωγραφικά και γεωλογικά φαινόμενα.

Η Yorkshire International Thomson Multimedia ξεκίνησε την παρουσία της στο χώρο των multimedia εκδόσεων μόλις το Φεβρουάριο του 1995. Αυτό, όμως, δεν την εμπόδισε να περιλαμβάνει σήμερα στο ενεργητικό της μία μεγάλη γκάμα επιμορφωτικών CD-ROM τίτλων επιστημονικού, ανθρωποκεντρικού και γλωσσικού περιεχομένου. Στο πλαίσιο αυτών των δραστηριοτήτων κυκλοφόρησε πρόσφατα και το Physical World, το οποίο σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μέσα από τη στήλη.

Το Physical World είναι μία interactive εξερεύνηση των φυσικών λειτουργιών του πλανήτη μας και των διαδικασιών δημιουργίας και εξέλιξής τους. Οι βασικές κατηγορίες στις οποίες χωρίζεται είναι τρεις. Η πρώτη, με τίτλο Features and Processes, αποτελεί μία database γραπτού και οπτικοακουστικού υλικού που αναφέρεται στα σημαντικότερα γεωγραφικά φαινόμενα που λαμβάνουν χώρα στην ατμόσφαιρα, τη βιόσφαιρα, την υδρόσφαιρα και τη λιθόσφαιρα. Μεταξύ των επιμέρους θεμάτων που καλύπτονται εδώ αναφέρουμε τις κλιματολογικές συνθήκες στις διάφορες ζώνες του πλανήτη, τα καιρικά και μετεωρολογικά φαινόμενα, τα αίτια της διάβρωσης του εδάφους, τις τεκτονικές πλάκες, τους σεισμούς, την υδροθερμική δραστηριότητα, τα κύματα της θάλασσας, τα ηφαίστεια κ.λπ. Η δεύτερη ενότητα, People and their Environment, περιέχει μελέτες για τον τρόπο διαβίωσης των ανθρώπων σε σχέση με το περιβάλλον, σε περιοχές με ειδικό ενδιαφέρον όπως η Αμαζονία, το Μπάνγκλα Ντες, η Καλιφόρνια, ο Μισισιπής, η Βορειοδυτική Αφρική ή η Ορεινή Αυστρία.



Το τρίτο κεφάλαιο, τέλος, περιλαμβάνει case studies σχετικά με τα αίτια και τις συνέπειες των σημαντικότερων φυσικών καταστροφών που συνέβησαν στο δεύτερο μισό του αιώνα μας (κατά κύριο λόγο), κατανεμημένες ανά ήπειρο. Υπάρχει ακόμα και η επιλογή Overview, η οποία έχει εισαγωγικό χαρακτήρα και περιγράφει συνοπτικά όλες τις υπόλοιπες λειτουργίες του προγράμματος.



Σε αφθονία βρίσκονται στο CD φωτογραφίες, animations και videos. Δίνεται επίσης η δυνατότητα εύκολης δημιουργίας trails, με τα οποία κάποιος μπορεί να φτιάξει μία δική του customized παρουσίαση, καθώς και ένα data export utility που επιτρέπει στο χρήστη να σώσει φωτογραφίες, κείμενο ή video στον clipboard ή το δίσκο. Το icon interface επιτρέπει την άνετη εξερεύνηση του Physical World σε κάθε περίπτωση.

Εν κατακλείδι, έχουμε να κάνουμε με έναν ενδιαφέροντα τίτλο που, αν και πραγματεύεται έναν ευρύ κύκλο θεμάτων, συχνά καταφέρνει να προσφέρει εξειδικευμένα στοιχεία σε όσους ενδιαφέρονται να βελτιώσουν τις γνώσεις τους γύρω από το φυσικό κόσμο που μας περιβάλλει.

ΕΤΑΙΡΙΑ

Yorkshire International Thomson Multimedia

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

486, 4MB RAM, SVGA 640x480x256, Windows 3.1, sound card, double speed CD-ROM drive

ΔΙΑΘΕΣΗ

Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

ΤΙΜΗ

18.500 δρχ.

ΤΩΡΑ!! ΤΑ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ! ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ!

ΣΤΙΣ ΠΡΟΚΛΗΤΙΚΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ... 9.900 - 12.900 Δρχ.!!!



ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΠΕΡΙ ΕΚΘΕΣΕΩΣ... ΚΟΛΟΚΥΘΟΠΙΤΑ!

Ε, όχι και να μας κατηγορήσουν ως ανενημέρωτους! Φυσικά και θα μιλήσουμε για τη CeBIT, από την ανάποδη όμως...

Είχα ετοιμάσει πολλά πραγματάκια να γράψω για τα παραλειπόμενα της CeBIT '96 (η οποία, για όσους δεν γνωρίζουν, είναι η μεγαλύτερη έκθεση ψηφιακής τεχνολογίας της Ευρώπης - αν όχι του κόσμου ολόκληρου), αλλά δυστυχώς με πρόλαβε ο συνάδελφος και φίλος "Digital Samurai" στο "info" της Ελευθεροτυπίας. Τι να κάνουμε... Αυτό άλλωστε είναι και το πλεονέκτημα των εφημερίδων έναντι των περιοδικών.

Ωστόσο, θα πω κι εγώ τα παράπονά μου και τις κακιούλες μου, γιατί αλλιώς θα σκάσω. Ετυχε, που λέτε, να επισκεφθώ δύο εκθέσεις με μικρή διαφορά τη μία από την άλλη - ούτε δεκαπέντε μέρες, για να γίνω και πιο συγκεκριμένος. Η πρώτη, όπως θα έχετε ήδη καταλάβει, ήταν η γνωστή και μη εξαιρετέα CeBIT '96. Η δεύτερη ήταν εδώ, στην Αθήνα, και λεγόταν Business Technology (ο απόγονος της "Μηχανοργάνωσης" δηλαδή). Τι το 'θελα ο άμοιρος;

Πού είναι το κέντρο Τύπου, πού είναι το EBi με τις πληροφορίες της έκθεσης, πού είναι τα εκπληκτικά shows που διοργανώνει στο περίπτερό της η πλειοψηφία των εκθετών, πού είναι τα προϊόντα, πού, πού; Δεν έχω βέβαια την απαίτηση η Business Technology να έχει το μέγεθος της CeBIT, για όνομα! Δεν είμαι τρελός ή παράλογος, απαιτητικός είμαι. Θα ήθελα απλώς οι εκθέσεις Πληροφορικής στην Ελλάδα να αποκτήσουν την αίγλη και την οργάνωση που τους αξίζει! Γιατί νομίζετε ότι η εκθεσιακή δραστηριότητα στην Ελλάδα (τουλάχιστον στο χώρο των υπολογιστών, για τους υπόλοιπους "ουδέν οίδα") έχει συρρικνωθεί μέχρι εκεί που δεν παίρνει άλλο; Μήπως έχει χαθεί το ενδιαφέρον από πλευράς αγοραστικού κοινού; Α, μπα, δεν το βλέπω. Απλώς ο κόσμος έχει βαρεθεί να τριγυρίζει σε μια έκθεση όπου λείπουν τα σημαντικά ονόματα και, άρα, τα σημαντικά προϊόντα. Εχει βαρεθεί να βλέπει ένα περίπτερο με γυαλιστικά παπουτσιών δίπλα σε περίπτερο με hardware υψηλής τεχνολογίας (ναι, έχει συμβεί και αυτό, αλλά όχι στην Business Technology, για να είμαστε και δίκαιοι). Εχει βαρεθεί τον αχταρμά, όπου εκτίθενται τα πάντα, χωρίς συγκεκριμένο λόγο. Ο κόσμος θέλει να δει προϊόντα υψηλής τεχνολογίας, όχι καραμέλες! Τέλος πάντων, οι ιθύνοντες ας πουν και ένα "ΟΧΙ" στα προϊόντα τα οποία πιστεύουν ότι είναι "παγκοσμίως άσχετα" με την έκθεση, διότι η πολιτική του "μάζευε κι ας είν' και ρώγες" έχει καταστρεπτικά αποτελέσματα, μακροπρόθεσμα.

> **Θα ήθελα απλώς οι εκθέσεις Πληροφορικής στην Ελλάδα να αποκτήσουν την αίγλη και την οργάνωση που τους αξίζει!**

Ας είναι, όμως. Δεν θέλω να ρίξω την ευθύνη στις διοργανώτριες εταιρίες. Ούτε σωστό είναι αλλά ούτε και δίκαιο. Το μεγαλύτερο πρόβλημα αυτήν τη στιγμή στην Αθήνα είναι ο σωστός εκθεσιακός χώρος και η υποστήριξη της πολιτείας. Στη Θεσσαλονίκη, η οποία διαθέτει εκθεσιακό χώρο από τους καλύτερους στην Ελλάδα, είναι η έλλειψη σωστής οργάνωσης. Και στις δύο πόλεις το μεγαλύτερο των προβλημάτων είναι η συγκοινωνία.

Στη μεν Αθήνα έχουμε, λέει, το ΜΕΚ, το Μεσογειακό Κέντρο Εκθέσεων. Ωραία. Πώς θα πάμε εκεί, αυτό είναι ένα άλλο ζήτημα. Αν έχεις αμάξι, έχει καλώς. (Το "καλώς" παίζεται. Εχετε περάσει από τη Μεσογείων τώρα τελευταία; Ποίηση.) Αν δεν έχεις, έχασες. Σε αντιπαράθεση, γιατί αυτό σηκώνει αντιπαράθεση, η CeBIT έχει τραμ που φτάνουν στον εκθεσιακό χώρο κάθε πεντάλεπτο. Αν, δε, πρόκειται για ώρες αιχμής, το ένα τραμ έρχεται προτού καλά-καλά το άλλο φύγει από το σταθμό. Οχι, όμως, δεν περιορίζονται στο τραμ. Στην άλλη είσοδο της έκθεσης υπάρχουν και λεωφορεία με αντιστοίχως συχνά δρομολόγια. Και φυσικά πιάτσα για ταξί. Και, όχι, δεν σταματάνε εκεί. Για να εξυπηρετήσουν και τους επισκέπτες που έρχονται από άλλες πόλεις, μέσα στην έκθεση υπάρχει σταθμός τρένων! Αν είστε βιαστικοί, βέβαια, υπάρχει και ελικόπτερο...

Καλά, θα μου πείτε, αυτά που μας λες χρειάζονται ευρύτερη υποδομή, δεν μπορεί να τα αναλάβει μόνη της η έκθεση. Σωστά. Υπάρχουν όμως ορισμένα πραγματάκια, τα οποία μπορούν να γίνουν πολύ πιο εύκολα. Για παράδειγμα, η Lufthansa στη CeBIT έχει ειδικό χώρο στον οποίο μπορείς να κάνεις check-in στην πτήση σου, να δώσεις τις αποσκευές σου και, όταν φτάσει η ώρα, να φύγεις για το αεροδρόμιο με το ειδικό λεωφορειάκι της εταιρίας! Αυτό, δηλαδή, γιατί δεν μπορούμε να το κάνουμε εμείς; Τι στο καλό! Δύο βασικούς εκθεσιακούς χώρους έχουμε όλους κι όλους, δεν μπορούμε να κανονίσουμε κατιτί με την Ολυμπιακή;

Για να μη σας ταλαιπωρώ άλλο, η -αυστηρά- προσωπική μου άποψη είναι ότι οι εκθέσεις στην Ελλάδα πάσχουν σε οργανωτικό επίπεδο. Δεν αντιλέγω ότι η πολιτεία έχει (και εδώ) ένα σημαντικό μερίδιο ευθύνης. Ομως πιστεύω ότι, με μια σωστή οργάνωση, οι μεγάλες εταιρίες και τα σημαντικά προϊόντα θα έρθουν μόνα τους...

Ο ΟΤΕ ΜΑΣ ΕΝΩΝΕΙ;

Ενα βασικό ερώτημα που απασχολεί ειδήμονες από όλη την επικράτεια. Εσείς τι λέτε;

Από τότε που κατατάχθηκα στους Net Surfers της γειτονιάς μου, άρχισαν να με

απασχολούν περισσότερο οι μάχες στο μέτωπο των τηλεπικοινωνιών. Μέχρι πριν από λίγα χρόνια δεν με πείραζε και τόσο, είχε το χαβαλέ του. Επαιρνες τηλέφωνο τη Μαρία, σου απαντούσε ο Μπάμπης. Επαιρνες τον Μπάμπη και σου 'βγαινε το "πληροφορίες καταλόγου Αττικής, παρακαλώ περιμένετε". Ντάξει μωρέ, δεν θα σκάσουμε κιόλας. Ωχ, αδερφέ... (ελληνικότατον.)

Ελα όμως που ήρθανε τα datas (όπως τα αποκαλεί ένας φίλος) και οι ψηφιακές γραμμές και δεν λέει να πληρώνεις τζάμπα μονάδες... Να προσπαθείς να μπεις στην "τάδε" βάση δεδομένων κατά τη μία η ώρα το πρωί και να σου απαντά αγουροξυπνημένη γιαγιάκα: "Ναιιιι;" Νιώθεις και τύψεις, δηλαδή.

Ας μη μιλήσουμε καλύτερα για ποιότητα γραμμών. Διότι, ναι μεν το τηλεφωνικό κέντρο του Παγκρατίου είναι ψηφιακό, κάπου όμως στη μέση παρεμβάλλεται (όπως φαίνεται και από την ταχύτητα ανταπόκρισης της κλήσης) και κάποιο αναλογικό. Αρα, μάπα το καρπούζι. Το modem μου καταναλώνει περισσότερο χρόνο στη διόρθωση, παρά στην αποστολή των δεδομένων. Φοβερές ταχύτητες, ιδίως όταν βρέχει. Καλά, θες να μπεις στο Internet υπό βροχή; Τρελός είσαι; Θες να κλείσει ο λαιμός σου;

Τέλος πάντων, Ελληνας είμαι, είπα ας πάει και το παλιάμπελο. Και να τα εικοσαχίλιαρα στο λογαριασμό, στην καλύτερη των περιπτώσεων. Ευτυχώς δηλαδή που περνάω πολλές ώρες στα γραφεία του περιοδικού. Φαντάσου να ήμουν συνέχεια στο σπίτι. Α, πα, πα, θα το είχα ξηλώσει το τηλεφωνικό καλώδιο, δεν συμφέρει...

Τον τελευταίο καιρό όμως "τα πήρα στο κρανίο" που λένε. Ε, όχι βρε παιδιά να μας κοροϊδεύουν μπροστά στα μάτια μας! Δηλαδή, τι νομίζουν ότι τρώμε; Κουτόχορτο; Ε, όχι πια! Ομιλώ για τις διαφημίσεις του ΟΤΕ ενόψει της μετοχοποίησής του. Η πιο κερδοφόρα ελληνική επιχείρηση, λέει. Καταρχήν, είναι επιχείρηση κοινής ωφελείας και άρα μας "φοράει καπέλο" για να είναι τόσο κερδοφόρα. Και επιπλέον, εδώ μιλάμε για μονοπώλιο. Εχετε ακούσει για μονοπώλια που οδηγήθηκαν σε πτώχευση από μόνα τους; Οχι, πείτε μου. Τα μονοπώλια πέφτουν όταν εξαλειφθεί η ζήτηση εξαιτίας ανταγωνιστικού προϊόντος. Ποιον ανταγωνιστή έχει να φοβηθεί ο ΟΤΕ; Τώρα, κανέναν. Στο μέλλον, όμως, πολλούς. Σε δέκα χρόνια από τώρα θα ήθελα να δω πόσο κερδοφόρα θα είναι η "επιχείρηση". Γιατί σε δέκα χρόνια;

Εχετε ακούσει για μονοπώλια που οδηγήθηκαν σε πτώχευση από μόνα τους;

Υπολογίστε: Το 1998, σύμφωνα με την ΕΟΚ, απελευθερώνεται η μετάδοση δεδομένων (όχι φωνής). Εν ολίγοις, μπορεί να έρθει η MCI ή η Deutsche Telecom και να "φυτέψει" γραμμές για να μπορούμε εμείς να μπαίνουμε με την ησυχία μας στο Internet. Και τότε δεν θα μιλάμε για γραμμές των 256KBit ή, έστω, του 1MBit. Εδώ μιλάμε για 6MBit και βάλε. Φυσικά μιλάμε για οπτικές ίνες, ISDN και εγώ δεν ξέρω τι άλλο. Πέρυσι το Μάιο ο ΟΤΕ έβαλε, λέει, ISDN. Πού 'ν' το; Το ότι έχει τέσσερα (λόγου χάρη) κέντρα ISDN, αυτό δεν σημαίνει ότι αυτομάτως η Ελλάδα απόκτησε ISDN. Εχουμε ακόμα ψωμί...

Η απελευθέρωση της μετάδοσης φωνής αναμένεται να λάβει χώρα το 2003. Σε μια επταετία, δηλαδή. Και αν ο ΟΤΕ δεν λάβει μέχρι τότε τα μέτρα του, πολύ φοβάμαι ότι η πιο "κερδοφόρα ελληνική επιχείρηση" θα οδηγηθεί οσονούπω εις την πτώχευσιν. Δυστυχώς, επτωχεύσαμεν... Α, δεν θέλω να το ξανακούσω αυτό! Μια φορά φτάνει...

PC, MPC, SIPC

Αυτό το PC όλο ονόματα αλλάζει. Ο λύκος, όμως, κι αν εγέρασεν...

Η είδηση μόλις έφτασε στα αυτιά μου. Ο Bill Gates, λέει, θα προσπαθήσει να καθιερώσει ένα νέο πρότυπο στην αγορά των (Windows-based) PCs, με την ονομασία "Simply Interactive PC". Σύμφωνα με τον Bill, η τεχνολογία SIPC πρόκειται να μεταμορφώσει τα PCs σε "κέντρα επικοινωνίας και ψυχαγωγίας", ενώ τα ίδια τα SIPCs θα είναι τόσο εύκολα στη λειτουργία τους όσο μια συνηθισμένη οικιακή συσκευή (ξέρετε, video, τηλεόραση, στερεοφωνικό, κουζίνα κ.λπ.).

Οχι, δηλαδή, για να μη νομίσετε ότι πήρατε τον Pentium και ησυχάσατε. Αμ, δε. Ποιος ξέρει πόσους άσσους έχει ακόμα κρυμμένους ο κ. Gates στο μανίκι του... Γάτος ο Gates! Το ωραίο όμως στην όλη ιστορία είναι ότι πιθανότατα θα αλλάξει και η αντιμετώπιση των γονέων μπροστά στο νέο gadget. Το φαντάζεστε; Να παρακαλούν οι γονείς σας να τους αγοράσετε ένα καλό SIPC και όχι εσείς τους γονείς σας! Απωθημένα, έχω απωθημένα...

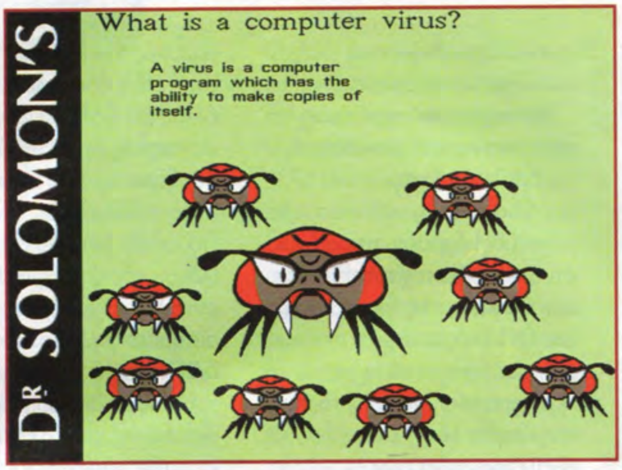
Το ερώτημα βέβαια που προκύπτει είναι το εξής: Οταν αγοράζετε ένα πλυντήριο τελευταίας τεχνολογίας (με fuzzy logic, αυτόματη αναγνώριση ρούχων, εκτύπωση τετραχρωμίας, σύνδεση με PC, κίνηση στους τέσσερις κάδους, injection κ.λπ.), πόσα από τα εξελιγμένα του χαρακτηριστικά είστε σε θέση να χρησιμοποιήσετε; Να σας πω εγώ: Κανένα. Εχετε έναν τυφλοσούρτη και πατάτε το τάδε κουμπί για πλύση στους χίλιους βαθμούς, το δείνα για πρόπλυση και το παραδείνα για ξέβγαλμα. Οσο για τα άλλα, ε, καλά μωρέ, θα τα μάθουμε με τον καιρό. Μμμ, το έχω ξαναδεί το έργο και μάλιστα σε σινεμασκόπ. Αχ, πάνε τα PCιά! Πάει, πάει και πίσω δεν γυρνάει... Ατιμη εξέλιξη...

Αν σας απασχολεί τίποτ' άλλο να μου το πείτε, ε; Γράψτε μου στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού...

Master

VIRUS NEWS

Τελικά, οι viruses των PCs (και όχι μόνο) βρίσκονται πάντοτε στην επικαιρότητα. Η στήλη έχει σκοπό να σας ενημερώνει κάθε μήνα για το τι συμβαίνει στον κόσμο γύρω από τους viruses και τι κάνει ο κόσμος για αυτούς. Tips, καινούριες κυκλοφορίες viruses, γεγονότα και διάφορα άλλα, πολύ ενδιαφέροντα και ενημερωτικά.



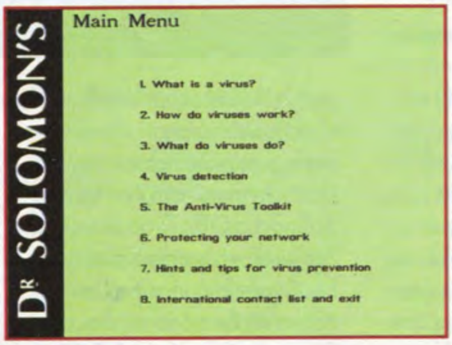
MichelAngelo Ο Μάρτης πέρασε ήσυχα χωρίς νέα κρούσματα του ιού MichelAngelo. Ο ιός αυτός ενεργοποιείται στις 6 Μαρτίου (επέτειος των γενεθλίων του ομώνυμου ζωγράφου της Αναγέννησης) προκαλώντας μερική ζημιά στο δίσκο. Σύντομα, όμως, θα εκλείψει εντελώς και θα ανήκει πια στο "Virus Hall of Fame" όπως οι ιοί Brain, Stoned και Jerusalem. Εξάλλου, με τους νέους ιούς που υπάρχουν σήμερα, ο MichelAngelo έχει περάσει σε δεύτερη μοίρα. Δεν βαριέσαι όμως, μόδα είναι, θα περάσει...

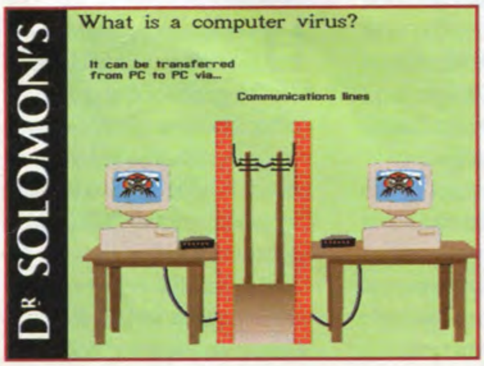
Αυτόν το μήνα στο CD του περιοδικού μας, στην περιοχή των Utilities, θα βρείτε ένα πρόγραμμα το οποίο σας δίνει χρήσιμες πληροφορίες για τους ιούς. Το πρόγραμμα μας παραχώρησε η εταιρία AEC Consultants, αντιπρόσωπος της S&S International στην Ελλάδα και την Κύπρο. Το πρόγραμμα είναι χωρισμένο στις εξής οκτώ ενότητες:

- What is a Virus?
- How Do Viruses Work?
- What Do Viruses Do?
- Virus Detection
- The Anti-Virus Toolkit
- Protecting Your Network
- Hints and Tips for Virus Prevention
- International Contact list and exit

Η πρώτη ενότητα επιχειρεί να σας ενημερώσει για το τι είναι ιός, πώς εξαπλώνεται από υπολογιστή σε υπολογιστή, γραφείο σε γραφείο, εταιρία σε εταιρία, χώρα σε χώρα. Ακόμη, στην πρώτη ενότητα θα μάθετε ποιοι είναι εκείνοι που δημιουργούν τέτοιου είδους προγράμματα και τι σκοπούς εξυπηρετούν. Τέλος, θα δείτε παραδείγματα ιών και το τι μπορούν να κάνουν στον υπολογιστή σας, ενώ παράλληλα σας δίνεται η ευκαιρία να γνωρίσετε την ανατομία ενός ιού και τον τρόπο λειτουργίας του προκειμένου να εξαπλωθεί στα αρχεία σας και τα αρχεία άλλων υπολογιστών.

Στη δεύτερη ενότητα το πρόγραμμα κάνει λόγο για τα





είδη των ιών που κυκλοφορούν και εξηγεί τον τρόπο λειτουργίας και μετάδοσής τους. Στην τρίτη ενότητα μαθαίνετε τι μπορεί να επιφέρει ένας ιός στο σύστημά σας, ενώ στη συνέχεια δίνονται παραδείγματα γνωστών ιών και αναλύεται με εικόνες το καταστροφικό έργο που μπορούν να προκαλέσουν στα αρχεία σας.

Στην ενότητα με τίτλο "Virus Detection", το πρόγραμμα σας ενημερώνει για τις δραστηριότητες της εταιρίας S&S International στον πόλεμο κατά των ιών, καθώς και για τα όπλα που διαθέτει και μπορείτε να προμηθευτείτε προκειμένου να προστατεύσετε τα αρχεία του υπολογιστή σας.

Οι υπόλοιπες τέσσερις ενότητες σας παρέχουν χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με τρόπους σωστής άμυνας, άλλα και με κατευθύνσεις ανά τον κόσμο προς τις οποίες μπορείτε να στραφείτε προκειμένου να ζητήσετε βοήθεια.

Ελπίζουμε το συγκεκριμένο πρόγραμμα να αποτελέσει πολύτιμο βοηθό στην προσπάθειά σας να καταλάβετε πώς λειτουργούν οι χειρότεροι εχθροί του ηλεκτρονικού μας υπολογιστή και της ψυχικής μας υγείας, ώστε στο μέλλον να μπορέσετε να τους αντιμετωπίσετε πιο σωστά και με μεγαλύτερη ψυχραιμία. Και, βέβαια, και τον επόμενο μήνα η στήλη θα είναι εδώ, έτοιμη να σας προσφέρει τα πιο πρόσφατα νέα από το μέτωπο των ιών.

Οι πληροφορίες δίνονται από την S&S International και τους αντιπροσώπους της στην Κύπρο και την Ελλάδα, A.E.C. Consultants. ■

CD LAND
COMPUTER APPLICATIONS

5.000 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ AMIGA

ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΑΠΟ CD - HARD DISK - DISK - DAT













ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

RAPTOR
SAM & MAX HIT THE ROAD
RING CCLE
ULTIMATE DOOM II
MOTOR CITY
BUCKPACKER
HARPOON II DELUXE
PSYCHIC DETECTIVE
THE ESSENTIAL SPORTS
MS MONEY
MS OCEAN
MS CREATIVE WRITER
PRESCIPRION DRUGS
OTE 1/96 WIN
STAR TRECK OMNYPEDIA
THE BEAST WITHIN
TO ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΣΩΜΑ
JAZZ GREATS
BEETHOVEN 5th
TIME LIFE ASTROLOGY
LOGOMATHIA II
HOME VOTANIST
MS OFFICE GR
HOME 3D DESIGN
DEFCON 5
RAYMAN
BATTLEGROUND ARDENES
ALONE IN THE DARK 4
ARCADE AMERICA
WORLD SOCCER
ANGEL DEVOID
TOTAL DISTORTION
FOOTBALL PRO 96
BATMAN FOREVER
FANTASY GENERAL
MANIC CARTS
D
CIVILIZATION II
THE DARK EYE
HOYLE ARCADE GAMES
RISE OF THE ROBOTS II
THIS MEANS WAR
JOHNNY BAZOOKATONE
TERMINATOR 2 FUTURE SHOCK
TOP GUN
WELCOME TO THE FUTURE
NBA LIVE 96
WRESTLEMANIA
FOOTBALL LIMITED
CHRONOMASTER
CONQUEROR
THEXDER
MS 500 NATIONS
THE HUTCHINSONS 1996
EUROPEAN VIDEO ATLAS
WORLD ATLAS V6
MTV UNPLUGED
FIFA '96
ALIENS
RAVEN PROJECT
SCREAMER
ENTOMORPH
AIR POWER
SU - 27 FLANGER
CAPITALISM
ENCARTA '96
BOOK SHELF '96
WINDOWS '95 GR
SIMON THE SORCERER II
STONE KEEP
LOST EDEN
FLIGHT UNLIMITED
COMMAND & CONQUER
PRISONER OF ICE
IN THE 1st DEGREE
NBA '95
DRAGON LORE II
DRAG WARS
DESCEND
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002
ΗΛ/ΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ENCARTA '96 WORLD ATLAS
NAVY STRIKE
THE ADVENTURES OF FIFTH MUSKETEER
TERMINATOR 2 CHESS WARS
GREAT NAVAL BATTLES VOL. III
X-COM UFO DEFENCE
TORNADO OPERATION DESERT STORM
THE DIG
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
FRANKENSTEIN
RETRIBUTION
SIM ISLE
HEROES OF MIGHT AND MAGIC
OPERATION BODY COUNT
SOLUTION CD '96
ANCIENT GREECE
ANCIENT ROME
THE MIDDLE AGES
THE RENAISSANCE
ALIEN ODYSSEY
WING NUTS
DUST
FLEET DEFENDER SPECIAL EDITION
BEETHOVEN LIVES UPSTAIRS
PRO PINBALL
CYBER SPEED
TILT
THUNDER HAWK II
WARHAMMER
CORELXARA!
CORELFLOW V3.0
PAGE MAKER V6.0
MS MUSIC CENTRAL '96
CYBERMAZE
SHOCKWAVE ASSAULT
RED GHOST
1944 ACROSS THE RHINE
SWAT
11th HOUR
SILENT STEEL
WING COMMANDER 4
Z ....COMING SOON
SHIVERS
SEA LEGENDS
EARTHWORM JIM
X-COM UFO DEFENCE
PINBALL MANIA
TORNADO OP. DESERT STORM
RETRIBUTION
1944 ACROSS THE RHINE
RENEGATE
GREAT NAVAL BATTLES IV
WIPEOUT
BEAVIS & BUTHEAD
LARRY COLLECTION (1-2-3-5-6)
SPACE QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5)
KINGS QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5-6)
ALLIED GENERAL (PANZER GENERAL II)
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
ANVIL OF DAWN
OCEAN TRADER
WORMS
ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE (MC ROW HILL)
WIN '95 GR UPGRADE
COREL ART SHOW 6
MS 3D MOVIE MAKER
MS WORLD OF FLIGHT
MULTIMEDIA WORLD HISTORY
MULTIMEDIA REBETIKO
COREL OFFICE
ANIMATOR STUDIO WIN '95
CORELDRAW! 6 UPGRADE BUILD 169
LEARN TO SPEAK ENGLISH
AUTOROUTE EUROPA V3.0

ΤΙΤΛΟΙ 3DO

PRIMAL RAGE
SCRAMBLE COBRA
STAR FIGHTER
FLASH BACK
POED
STRIKER
NIGHT TRAP
D
HELL
MAZER
OUT OF THIS WORLD

PANZER GENERAL
REAL PINBALL
ROAD RASH
SEAL OF THE PHARAOH
SHANGAI
DRAG WARS
KILLING TIME
WOLFENSTEIN 3D
KILLER CORPS
BLADE FORCES
OFF WORLD INTERCEPTOR
3D ATLAS
NOVA STORM
RAPTOR
SAM & MAX HIT THE ROAD
RING CYCLE

ΤΙΤΛΟΙ PLAYSTATION

LONE SOLDIER
EXTREME GAMES
JOHNNY BAZOOKATONE
GOAL STORM
FIRESTORM
WORMS
FIFA '96
DOOM
HI-OCTANE
WARHAWK
TAKEN
STREET FIGHTER THE MOVIE
MORTAL KOMBAT III
RAYMAN
RIDGE RACE
THE RAVEN PROJECT
DESTRUCTION DERBY
KILEAK THE BLOOD
WIPEOUT
CRIME CRACKERS
NOVA STORM
RAPID RELOAD

ΕΚΘΕΣΗ: ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 60, ΜΟΣΧΑΤΟ, ΤΗΛ.: 9413109 - 9430114, ΕΔΡΑ: Ρ. ΦΕΡΑΙΟΥ 32, ΜΟΣΧΑΤΟ, ΤΗΛ.: 9308924 - 9380347
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ. ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

Αλληλογραφία

Φίλοι μας,

Η στήλη της αλληλογραφίας θέλουμε να αποτελεί σταθερό βήμα επικοινωνίας με εσάς, τους αναγνώστες του περιοδικού. Στόχος μας είναι το "PC Master" να γίνει το δικό σας περιοδικό, ανταποκρινόμενο στις επιθυμίες και τις προτροπές σας.

Πάρα πολλά ήταν τα γράμματα που λάβαμε αυτόν το μήνα με ερωτήσεις του τύπου: "Εχω έναν υπολογιστή με το τάδε configuration. Ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του μέλλοντος;". Θα θέλαμε να σχολιάσουμε λίγο τη λογική που ενυπάρχει στη συγκεκριμένη ερώτηση.

Σίγουρα, είναι κατανοητή η αγωνία σας να είστε πάντα ενημερωμένοι και να ακολουθείτε τις εκάστοτε νέες εξελίξεις στο χώρο της τεχνολογίας, όμως αυτές τρέχουν πλέον τόσο γρήγορα, ώστε ένας υπολογιστής που μπορεί να θεωρείται - για παράδειγμα - high-end για τους επόμενους δύο-τρεις μήνες, ίσως να είναι ήδη παρωχημένος μετά από ένα χρόνο. Η ξέφρενη αυτή κούρσα πιστεύουμε πως συχνά σας οδηγεί στην αγορά εξαρτημάτων, τα οποία δεν καλύπτουν καμία από τις τρέχουσες ανάγκες σας, με μόνο κίνητρο το κυνήγι του μέλλοντος, που ουσιαστικά καταντά, κάτω από αυτές τις συνθήκες, ένα Ελντοράντο (μία ουτοπία).

Θα μας επιτρέψετε, λοιπόν, ως περιοδικό, να μη συμπράξουμε στην πραγματικότητα αυτή. Ευχαρίστως, θα σας απαντήσουμε, αν μας ρωτήσετε ως εξής: "Εχω έναν υπολογιστή με το τάδε configuration και τον χρησιμοποιώ για να κάνω τη δείνα δουλειά. Χρειάζεται να τον αναβαθμίσω ή όχι;" Η θέση μας όμως γίνεται εξαιρετικά δύσκολη, όταν μας ρωτάτε γενικά και αόριστα για τις "απαιτήσεις του μέλλοντος".

Ακόμα, είναι αδύνατο να απαντάμε σε ερωτήσεις για τις τιμές υπολογιστών ή εξαρτημάτων τους. Οσοι αγόρασαν πρόσφατα μνήμη, ξέρουν το γιατί καλύτερα από όλους. Αυτό μάλιστα που είναι τελείως εξωπραγματικό είναι να ξέρουμε πόσο θα κάνει ένα εξάρτημα μετά από πέντε μήνες, για παράδειγμα, όταν θα μπορείτε εσείς να το αγοράσετε. Η αγορά της Πληροφορικής είναι, καλοί μας φίλοι, τόσο ρευστή, ώστε μπορεί να υπάρχουν αλλαγές στις τιμές, ακόμα και από μέρα σε μέρα!

Συνεπώς, μερικά τηλεφωνήματα στα καταστήματα ή τις εταιρίες, οι οποίες αντιπροσωπεύουν το προϊόν που θέλετε να αγοράσετε, την ημέρα που θα αποφασίσετε να το αγοράσετε, αποτελούν τη μόνη λύση για να έχετε μία σωστή εικόνα της αγοράς. Κρίνοντας απαραίτητες τις προηγηθήσες διευκρινήσεις, ας δούμε αναλυτικότερα τα γράμματά σας γι' αυτόν τον μήνα.

ΑΤΑΚΤΟ ...ΠΟΝΤΙΚΙ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας μικρός αναγνώστης σου, μόλις 13 χρόνων, αλλά αγοράζω το περιοδικό εδώ και 2 1/2 χρόνια. Κάνετε πολύ καλή δουλειά, το CD μου άρεσε πολύ και ελπίζω να συνεχίσετε έτσι. Διαβάζω όλο το περιοδικό, αν και δεν καταλαβαίνω πολλά από αυτά που γράφετε. Εχω έναν 486 στα 80 MHz, 8 MB RAM, VGA, SoundBlaster Pro. Υπάρχει όμως ένα πρόβλημα με το ποντίκι: Οταν είμαι στο Norton Commander ή στα Windows και πάω να το κουνήσω, το βελάκι πηγαίνει στην κάτω αριστερή άκρη και στο N.C. τα πλήκτρα δεν λειτουργούν. Μήπως μπορείς να μου πεις, αν γίνεται κάτι για το πρόβλημά μου; Θα ήθελα πολύ να δω το γράμμα μου δημοσιευμένο.

Φιλικά,
Κων/νος Παπαδημητρίου,
Πειραιάς

ΥΓ.: Θα ήθελα να αγοράσω το Dig. Με συμβουλεύεις να το πάρω;

▼ Φίλε Κώστα,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και είμαστε σίγουροι πως όσο μεγαλώνεις και συνεχίζεις την ενασχόλησή σου με το θαυμαστό κόσμο των PCs τόσο θα λύνονται και οι περισσότερες από τις απορίες σου. Η εμπειρία, όπως ξέρεις, είναι ο συντομότερος δρόμος προς τη μάθηση.

Σε ό,τι αφορά το πρόβλημα με το ποντίκι, κοίταξε μήπως δεν το έχεις σε Microsoft mode. Συνήθως, υπάρχει ένας μικρός διακόπτης ή ένας συνδυασμός πλήκτρων κατά την εκκίνηση του υπολογιστή, ο οποίος επαναφέρει το mouse στο mode αυτό. Οσο για το Dig, έχουμε δημοσιεύσει review του στο τεύχος 69, το οποίο μπορείς να διαβάσεις για να διαπιστώσεις αν σου κάνει ή όχι.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ WINDOWS 95

Αγαπητό περιοδικό,
Σου γράφω για να ζητήσω τη βοήθειά σου σε ένα μικρούλι προβληματάκι που με τυραννά εδώ και λίγες μέρες. Αναβάθμισα επιτέλους τον υπολογιστή μου και τον έκανα από 386DX/40 MHz, Pentium/75 MHz, αλλάζοντας ταυτόχρονα τη θαυμάσια για την εποχή της Paradise VGA (256 KB RAM) και παίρνοντας μία φτηνή PCI κάρτα.

Από τότε ξεκίνησαν και κάποια μικρά ευτυχώς προβλήματα. Αφού μόνταρα τον υπολογιστή στο νέο κουτί του, έκανα εγκατάσταση στους οδηγούς της κάρτας για τα Windows 95. Κανένα πρόβλημα ως εδώ. Οταν όμως πήγα να δω κάποια AVI, μου έπαιζε μόνο audio. Στο παράθυρο που εμφάνιζε, έγραφε ότι δεν έβρισκε vids:cvid decompressor. Δοκίμασα επανεγκατάσταση των Windows πάνω στα παλιά, νέα εγκατάσταση, επιστροφή σε παλιούς οδηγούς οθόνης, απεγκατάσταση και επανεγκατάσταση multimedia δυνατοτήτων, αλλά αποτέλεσμα ουδέν.

Μήπως έχεις ιδέα τι θα μπορούσα να κάνω, γιατί όποτε βάζω τους οδηγούς αυτής της κάρτας, χάνω το video μέρος του AVI. Θα σε ευγνωμονούσα αν κατάφερνες να μου λύσεις αυτό το μι-

κρό προβληματάκι. Εγώ θα συνεχίσω τις προσπάθειες.
Ευχαριστώ,
Αθανάσιος Σιδηρόπουλος,
Κιλκίς

Καλέ μας φίλε,
Επειδή τα Windows 95 διαθέτουν εξαιρετικό help, το οποίο συχνά σε καθοδηγεί βήμα προς βήμα, θα σου συνιστούσα να επικεντρώσεις εκεί την προσπάθειά σου. Διάλεξε την ενότητα Troubleshooting και ξεκίνα με τα Hardware Conflicts. Τα Windows, με συνεχή dialog boxes, θα σε βοηθήσουν όσο μπορούν για να αντιμετωπίσεις το πρόβλημα. Ψάξε επίσης στην database του help, με λέξη-κλειδί "video compression". Αν δεν πετύχεις τίποτα, δοκίμασε να εγκαταστήσεις την τελευταία έκδοση του Video for Windows για τα Windows 95. Καλή τύχη!

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Αγαπητό PC Master,
Πρώτα από όλα, θα ήθελα να σου εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για την ύλη σου. Μου αρέσουν πολύ οι στήλες Programming, How To, Virus News.

Εχω, όμως, μερικές προτάσεις για το περιοδικό:

- Νομίζω ότι θα έπρεπε να "βγαίνει" νωρίτερα, δηλαδή στις 2 ή 3 του μήνα και όχι στις 15 που κυκλοφορεί τώρα.

- Επίσης, καλό θα ήταν να βάλετε και κάποιο ερωτηματολόγιο που να ρωτάτε ποιες στήλες αρέσουν καλύτερα στους αναγνώστες και ένα δεύτερο που να ρωτάει τι υπολογιστές έχουν οι αναγνώστες, έτσι ώστε να μάθουμε σε ποια συστήματα είναι ακόμα η Ελλάδα.

- Ακόμη θα πρότεινα κάτι στο οποίο θα διαφωνήσουν πολλοί αναγνώστες: Να μειώσετε τα reviews των παιχνιδιών! Τουλάχιστον, περιορίστε λίγο τα adventures και τα role playing και βάλτε και κανένα strategy!

Τώρα οι απορίες:

1. Εχω έναν QUEST 486/DX4 100 MHz, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, 540 HD, PANASONIC CD-ROM 4x και ένα HEWLETT PACKARD LASERJET 4L. Πόσο καιρό θα αντέξει το σύστημά μου; Λέω να το αναβαθμίσω σε Pentium 100 MHz - πόσο περίπου κοστίζει;

2. Εχω το NBA LIVE 95. Αν και φορτώνω με bootdisk, πολλές φορές το παιχνίδι "κολλάει". Τι μπορώ να κάνω για αυτό;

3. Εχω αρχίσει να γράφω, σε Visual Basic 3, ένα πρόγραμμα που παίζει μουσικά CDs. Τι εννοείται λέγοντας ότι "καλό θα είναι να περιέχει και τα sources του"; Μπορώ να φέρω ο ίδιος τη δισκέτα, γιατί αν τη στείλω με το ταχυδρομείο θα αργήσει;

4. Να αγοράσω τα Windows 95; Ο υπολογιστής μου αντέχει; Φοβάμαι μήπως δεν θα μπορώ να τα χειριστώ (επειδή είναι εντελώς νέο περιβάλλον).

Τελειώνοντας το γράμμα μου, θα ήθελα να σας ζητήσω συγγνώμη αν σας κούρασα, αφού ήταν μεγάλο, αλλά είχα στείλει και παλαιότερα γράμμα, το οποίο φαίνεται δεν έφτασε στα χέρια σας και έτσι οι απορίες μου μαζεύτηκαν.

Δεν με νοιάζει αν δεν δημοσιευτεί το γράμμα μου, απλώς θέλω να μου απαντήσετε για να λύσω τις απορίες που έχω και για να ξέρω ότι διαβάσατε το γράμμα και δεν κατέληξε στο καλάθι των αχρήστων.

Ευχαριστώ εκ των προτέρων,
Γιώργος Παλαιός,
Αγία Παρασκευή

ΥΓ.: Γιατί το F-PROT 2.20 το βάλατε και στα δύο CDs;

Φίλε Γιώργο,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Σε ό,τι αφορά την ημερομηνία κυκλοφορίας του "PC Master", μην ξεχνάς πως η Compupress εκδίδει μία πληθώρα περιοδικών και αναγκαστικά δεν μπορούν να κυκλοφορούν όλα στις αρχές του μήνα. Πάντως, το ότι είμαστε στα περίπτερα στα μέσα κάθε μήνα, λειτουργεί θετικά ως προς τα reviews, μια και συχνά παρουσιάζουμε τίτλους που άλλα περιοδικά του χώρου δεν προφταίνουν να καλύψουν επειδή έχουν ήδη "κλείσει" την ύλη τους.

Ερωτηματολόγιο περιλαμβάνεται τακτικά στο "PC Master", τακτική η οποία βέβαια θα συνεχιστεί και στο μέλλον, αφού δίνουμε ιδιαίτερη βαρύτητα στη γνώμη των αναγνωστών μας. Οσο για το θέμα "σε ποια συστήματα είναι ακόμα η Ελλάδα", δυστυχώς, ακόμα και αν θέλαμε ως χώρα να μείνουμε σε χαμηλή υπολογιστική ισχύ, η διεθνής πραγματικότητα πιέζει συνεχώς προς την αντίθετη κατεύθυνση, αφήνοντας ελάχιστα περιθώρια αντίδρασης.

Για την τελευταία πρότασή σου, οι απόψεις, όπως γράφεις και εσύ ο ίδιος, διίστανται. Το "PC Master", ωστόσο, πιστεύουμε πως διατηρεί ένα χομπίστικο χαρακτήρα, μοναδικό στον ειδικό Τύπο της Πληροφορικής στη χώρα μας, αλλά βέβαια δεν μπορεί να αφήσει χωρίς κάλυψη τη διαρκώς διογκούμενη αγορά των PC games. Strategy review, όπως θα έχεις παρατηρήσει, υπάρχει πλέον σε κάθε τεύχος. Απλώς, δεν κυκλοφορούν τόσα πολλά strategy games που αξίζουν τον κόπο, ενώ αντίθετα τα adventures και τα RPGs γνωρίζουν μεγάλη άνθηση.

Στις απορίες σου τώρα:

1. Δεν μας γράφεις τι ακριβώς χρήση κάνεις στο υπολογιστικό σου σύστημα. Αν το χρησιμοποιείς για προγραμματισμό, έχει ακόμα αρκετό μέλλον, αν όμως παίζεις παιχνίδια ή παίρνεις διάφορους καινούριους τίτλους σε CD, μάλλον θα δεχτείς ισχυρές πιέσεις κατά το καλοκαίρι, για να αναβαθμίσεις επεξεργαστή και μνήμη. Σε ό,τι αφορά το κόστος του Pentium, όταν αποφασίσεις να κάνεις την αναβάθμιση, λίγο πριν από την αγορά επικοινώνησε τηλεφωνικά με κάποιο κατάστημα ή την αντιπροσωπία που διαφημίζεται στο περιοδικό, διότι οι τιμές αλλάζουν συνέχεια και δεν έχει νόημα να σου δώσουμε τώρα κάποια απάντηση.



2. Δυστυχώς, είναι πάρα πολλοί οι παράγοντες που μπορεί να επιδρούν, ώστε είναι αδύνατο να σου απαντήσουμε. Βεβαιώσου πως διάβασες προσεκτικά τις τεχνικές απαιτήσεις του παιχνιδιού από το manual.

3. Καλό θα ήταν να μας στείλεις, μαζί με το εκτελέσιμο αρχείο, και τον πηγαίο κώδικα του

Αλληλογραφία

προγράμματος, δηλαδή το αρχείο με τις εντολές της γλώσσας που χρησιμοποιείς. Φυσικά και μπορείς να φέρεις ο ίδιος τη δισκέτα. Θα χαρούμε να σε γνωρίσουμε και από κοντά.

4. Να μην τα αγοράσεις, αν δεν τα χρειάζεσαι. Αν έχεις γρήγορη κάρτα γραφικών, ο υπολογιστής σου είναι αρκετός για να τα αντέξει. Περίοδος προσαρμογής, εφόσον τελικά τα εγκαταστήσεις, υπάρχει, καθώς πρόκειται για ένα νέο περιβάλλον, το οποίο είναι μεν κατασκευασμένο για να είναι πιο προσιτό στον εντελώς αρχάριο χρήστη, ενδέχεται όμως να σε μπερδέψει λιγάκι στην αρχή, αν είσαι εξοικειωμένος με τα 3.11.

Τέλος, νομίζουμε πως χρειάζεται να έχουμε προγράμματα antivirus σε κάθε CD του περιοδικού, για δική σας εξυπηρέτηση. Φυσικά, όταν υπάρξει καινούρια έκδοση, θα ενημερωθεί και το CD με το σχετικό update.

ΝΕΟΣ ΜΕ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master, Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω (την πρώτη δεν πήρα απάντηση). Σε διαβάζω από το 30ό τεύχος σου και πραγματικά είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο. Το πρώτο σου CD-ROM ήταν τέλειο. Εχω έναν 486 DX/2 80 MHz με 4 MB RAM, τη Cirrus Logic GD 5429 1 MB DRAM, Conner HDD 430 MB και 4x CD-ROM Drive Matsushita. Αν και τα περισσότερα καλά demos ήθελαν 8 MB RAM, όσα έτρεξαν ήταν πολύ καλά, εκτός από το HI OCTANE, που παραδόξως δεν μου έτρεχε, αν και το σύστημά μου πληρούσε τις απαιτήσεις! Και τι δεν έκανα; Το έγραψα όλο στο σκληρό, άλλαξα τα settings και απενεργοποίησα τον ήχο, το έτρεξα χωρίς να φορτώσω τίποτα, αλλά μόνο το Intro μου έτρεχε. Γιατί;

Εκτός αυτού, έχω και λίγες ακόμα ερωτήσεις:

1. Το Warcraft II: Tides of Darkness τι απαιτήσεις έχει;

2. Με ποια γλώσσα προγραμματισμού γράφτηκε το AVENGER από το CD-ROM του Δεκεμβρίου;

3. Τι είναι το firmware;

4. Τι να πάρω πρώτα: 4 MB RAM επιπλέον ή κάρτα ήχου;

5. Εχω ακούσει ότι η SoundBlaster 16 Multi CD έχει Voice Recognition System. Τι είναι αυτό; Μήπως μπορώ με αυτό να εισάγω κείμενο σε κειμενογράφο από το μικρόφωνο;

6. Ποια κάρτα ήχου είναι καλύτερη για παιχνίδια:
α) SoundBlaster 16 Value Edition
β) SoundBlaster 16 Multi CD
γ) Sound Galaxy

7. Τι μπορώ να κάνω για τις δισκέτες που μου εμφανίζουν "Data Error Reading Drive A";

Συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματος, αλλά είμαι νέος στο χώρο και δεν ξέρω πού αλλού να απευθυνθώ.

Μπάμπης Τριποδιανός
Ρέθυμνο Κρήτης

ΥΓ. 1: Το AVENGER ήταν πολύ καλό, αν και προγραμματίστηκε από ερασιτέχνη.

Συγχαρητήρια στο Νίκο Βασδέκη!

ΥΓ. 2: Ελπίζω σε απάντηση.

ΥΓ. 3: Master, you are the best!

▼ Φίλε Μπάμπη,

Ενας από τους λόγους που είμαστε "το καλύτερο περιοδικό στο χώρο", όπως γράφεις, είναι επειδή έχουμε και τους καλύτερους αναγνώστες!

Στις ερωτήσεις σου τώρα: Για το HI OCTANE είναι λίγο δύσκολο να σου απαντήσουμε, επειδή δεν ξέρουμε τα settings του υπολογιστή σου. Πάντως, με 4 MB RAM, δύσκολα θα βρίσκεις πλέον σύγχρονα demos παιχνιδιών, τα οποία θα μπορείς να τρέξεις. Μία αναβάθμιση, τώρα μάλιστα που έπεσαν δραματικά οι τιμές των chips, είναι μάλλον επιτακτική...

1. Διάβασε το σχετικό review στο τεύχος 70.

2. Δυστυχώς, δεν το θυμόμαστε. Αν διαβάσει ο προγραμματιστής του το γράμμα σου, ας μας απαντήσει...

3. Firmware είναι τα προγράμματα που μπαίνουν σε ROM, EPROM, κ.λπ.

4. Εφόσον παίζεις παιχνίδια, να πάρεις κάρτα ήχου. Είναι απολύτως απαραίτητη.

5. Οχι, μπορείς απλώς να αντιστοιχίσεις φωνητικά ισοδύναμα σε κάποιους συνδυασμούς πλήκτρων των Windows, ώστε καθώς μιλάς μπροστά σε ένα μικρόφωνο να εκτελείς τις σχετικές εντολές. Η τεχνολογία που ζητάς εσύ θα αργήσει πολύ να τελειοποιηθεί για ευρεία χρήση, ειδικά μάλιστα αν θέλεις να υποστηρίζει και ελληνικά.

6. Ολες οι 16-bit κάρτες ήχου έχουν απόδοση σχεδόν ανάλογη του κόστους τους. Η επιλογή είναι δική σου. Εξάλλου, κατά καιρούς γίνονται διάφορες προσφορές σε λογισμικό μαζί με τις κάρτες, τις οποίες ίσως θα πρέπει να λάβεις υπόψη. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείς να συμβουλευτείς και το "Πριν Αγοράσετε" του τεύχους 71, που αναφέρεται στις κάρτες ήχου.

7. Δοκίμασε να τις ελέγξεις με το Norton Disk Doctor ή με κάποιο άλλο, σχετικό πρόγραμμα. Αν δεν καταφέρεις τίποτα, δυστυχώς η μόνη λύση είναι το format - και αυτό πάλι, εφόσον δεν έχει συμβεί κάποια ανεπανόρθωτη βλάβη.

PS/1 ΚΑΙ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

Αγαπητό PC Master, Καταρχήν, θα ήθελα να σας συγχαρώ για τη δουλειά που κάνετε, καθώς και για την επιλογή του CD-ROM ως δώρο, αφού - όπως και να το κάνουμε - η δισκέτα ήταν λίγη.

Η ερώτησή μου είναι μία και σχετίζεται με τον υπολογιστή μου (ένας IBM PS/1 Pro, 4 MB RAM, 386 SX/20 MHz, VGA 512 KB, 85 MB HDD), που τον αγόρασα το Μάιο του 1992. Οπως ήδη θα έχετε καταλάβει, ήθελα να τον αναβαθμίσω και συγκεκριμένα να τον κάνω από 486/40 και πάνω. Πηγαίνοντας στην αντιπροσωπία της IBM στα Ιωάννινα, ο υπεύθυ-

νος μου είπε (αυτολεξεί): "Το μηχάνημά σου αναβαθμίζεται ακαδημαϊκά έως και σε 486 DX4/100 MHz, αφού χρειάζεσαι μόνο μία πλακέτα ειδική με τον εν λόγω επεξεργαστή."

Χαρούμενος, ρώτησα τιμή, αλλά αυτό το "ακαδημαϊκά" έκρυβε πολλά. Ο υπεύθυνος μου είπε να μην το ψάχνω, αφού ο υπολογιστής μου ΔΕΝ αναβαθμίζεται ούτε καν με αλλαγή motherboard (καλά, μας δουλεύουν;). Αφού το πήρα απόφαση ότι δεν γίνεται τίποτα, αποφάσισα να πάρω άλλα 2 MB RAM, για να έχω 4 (ο Η/Υ ήρθε με 2). Αφού περίμενα 2,5 μήνες για να έρθει η μνήμη και πλήρωσα για αυτήν 32.000 (τα 2 MB!!!), ο πωλητής μού είπε ότι έχει stock ένα math co-processor για τον Η/Υ μου (387/20 MHz).

Και φτάνουμε στην ερώτησή μου: Αξίζει να τον πάρω; Ξέρω ότι βοηθάει σε προγράμματα, όπως CAD, αλλά εγώ δεν χρησιμοποιώ τέτοιου είδους προγράμματα. Θα δω αύξηση επιδόσεων στα παιχνίδια που χρησιμοποιώ (Ultima VIII Pagan, Ultima Underworld II, 3D-Games); Φυσικά, δεν περιμένω και θαύματα, αλλά δεν θα ήθελα να δώσω λεφτά για κάτι που δεν θα μου χρειαστεί. Τώρα, θα μου πείτε, εδώ είμαστε στην εποχή των Pentium και αυτός ρωτά για 386; Είναι σημαντικό να μάθω αν θα αυξηθεί η ταχύτητα του Η/Υ μου, αφού τον χρησιμοποιώ μόνο για εκτύπωση κειμένων και το παίξιμο των προαναφερθέντων games.

Φιλικά,
Λεωνίδας Δάλλας,
Ιωάννινα

Φίλε Λεωνίδα,

Ούτε η εκτύπωση των κει-μένων ούτε η ταχύτητα των παι-χνιδιών που ανέφερες θα επηρεαστούν - έστω και στο ελάχιστο - από την προσθήκη ενός μαθηματικού συνεπεξεργαστή. Συνεπώς, η αγορά του στην περίπτωσή σου είναι εντελώς άχρηστη.

ΟΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ

Αγαπητό PC Master,

Είμαι αναγνώστης σου από το 33ο τεύχος και είναι περιττό, πιστεύω, να πω για τη θαυμάσια ύλη σου. Ετσι, περνώ κατευθείαν στις ερωτήσεις μου:

1. Εχω έναν 486 DX4/100 MHz, 4 MB RAM, 1.44 FDD, 635 MB HDD, color monitor 14". Λέει τίποτα το σύστημά μου και για πόσο θα αντέξει ακόμη στις απαιτήσεις της εποχής; Εάν προσθέσω 4 MB RAM, CD ROM 4x και κάρτα ήχου, τότε πόση θα είναι η διάρκεια "ζωής" του;

2. Τα Windows 95 αξίζει να τα αποκτήσει κανείς και, αν ναι, πόσο κοστίζουν;

3. Στον υπολογιστή μου έχω το Mortal Kombat 1 σε δισκέτες και το παιχνίδι είναι τρομερά αργό. Τι φταίει για αυτό, το PC ή οι δισκέτες;

4. Εάν θέλω να αναβαθμίσω τον υπολογιστή μου σε Pentium 100 MHz (motherboard, CPU), πόσο θα κοστίσει; Οπως επίσης, πόσο θα κοστίσουν ένα CD-ROM 4x, 4 MB RAM και μία αρκετά καλή κάρτα ήχου;

Φιλικά,
Θανάσης Σιδεράς,
Φέρες Εβρου

Φίλε Θανάση,

Τα καλά σου λόγια για το περιοδικό μάς συγκινούν ιδι-

αίτερα. Ας δούμε, όμως, τις ερωτήσεις σου:

1. Ο όρος "απαιτήσεις της εποχής" μπορεί μεν να έχει μία αντικειμενική χροιά, κρύβει όμως αρκετές παγίδες, τις οποίες θα θέλαμε να αποφύγουμε. Το θέμα είναι τι απαιτήσεις έχεις εσύ και όχι ποιες, πλασματικές ή μη, ανάγκες θέλουν να σου δημιουργήσουν κάποιοι "άνωθεν". Το ίδιο φυσικά ισχύει και για τη διάρκεια ζωής του συστήματός σου. Αν θέλεις να παίζεις τα τελευταίας τεχνολογίας παιχνίδια, ο υπολογιστής σου είναι ήδη παρωχημένος, κυρίως λόγω των 4 MB RAM και της έλλειψης CD-ROM drive, ενώ με την προσθήκη ακόμα 4 MB απλώς θα βρίσκεται στο όριο. Εάν, πάντως, δεν είναι αυτός ο στόχος σου, τότε σου επισημαίνω και πάλι πως αποκλειστικά και μόνο οι δικές σου ανάγκες θα πρέπει να προσδιορίσουν το χρόνο και τον τρόπο αναβάθμισης του υπολογιστή σου.

2. Αξίζει να τα αποκτήσει όποιος τα χρειάζεται (για παράδειγμα, κάποιος που θέλει να τρέξει software, το οποίο απαιτεί την παρουσία τους) ή όποιος αγοράζει τον πρώτο του υπολογιστή. Για την τιμή, τηλεφώνησε σε κάποιο κατάστημα της περιοχής σου, επειδή υπάρχουν μικροδιαφορές ανάλογα με την έκδοση.

3. Πιθανότατα το configuration του PC.

4. Θα πρέπει να τηλεφωνήσεις στις εταιρίες που διαφημίζονται στο περιοδικό και να ρωτήσεις για τις τιμές. Δεν έχει καμία αξία να σου απαντήσουμε εμείς, διότι οι αλλαγές στα κοστολόγια είναι σχεδόν καθημερινές, λόγω του εντονότατου (και υγιέστατου) ανταγωνισμού της αγοράς Πληροφορικής, οπότε το πιθανότερο είναι να έχουν αλλάξει εντελώς τα δεδομένα μέχρι να διαβάσεις την απάντησή μας.

ΚΑΡΤΕΣ, MODEMS ΚΑΙ ΔΙΑΥΛΟΙ

Αγαπητό PC Master,
Δεν είμαι ένας από τους παλιούς, αλλά ούτε και από τους καινούριους αναγνώστες σου και είμαι τρομερά ευχαριστημένος. Εχω να ρωτήσω κάποια πράγματα:

α) Τι σημαίνει plug'n'play;

β) Πώς μπορώ να τρέχω τα Windows 3.x από τα 16 χρώματα στα 256;

γ) Η κάρτα οθόνης μου, Trident 9000, είναι ή όχι SVGA; Αν γίνεται, δώστε μου πληροφορίες για την κάρτα μου.

δ) Πώς θα συνδέσω τον υπολογιστή μου με το στερεοφωνικό μου (κάρτα ήχου Waverider 32);

ε) Θα ήθελα, αν γίνεται, τα καλύτερα παιχνίδια adventure σε CD-ROM (486 DX/40, 8 MB RAM, 4x CD-ROM, κάρτα ήχου) που να τρέχουν ικανοποιητικά στο σύστημά μου.

στ) Είμαι μέσος χρήστης, δηλαδή δεν ασχολούμαι με εφαρμογές μεγάλων απαιτήσεων. Η κάρτα οθόνης Diamond Stealth 968, 2 MB VRAM, είναι καλή ή πολύ καλή και δεν τη χρειάζομαι; Αν όχι, ποια θα μου πρότεινες;

ζ) Ωραία ιδέα το CD.

η) Το καλοκαίρι θα "συνδεθώ". Τι modem να πάρω; 14.400 ή 28.800;

Ευχαριστώ,
Κ. Θεοδωρίδης,
Θεσσαλονίκη

ΥΓ.: Τι είναι PCI και τι VL;

Αγαπητέ Κώστα,

α) Το plug'n'play είναι ένα σύγχρονο πρωτόκολλο, το οποίο έγινε ευρέως γνωστό με την εμφάνιση των Windows 95 και συνίσταται στη λειτουργία μίας

Αλληλογραφία

συσκευής αμέσως με την τοποθέτησή της στο υπολογιστικό μας σύστημα, χωρίς να χρειαστεί ουδεμία παρέμβαση από το χρήστη (εγκατάσταση οδηγών κ.λπ.).

β) Επιλέγοντας το αντίστοιχο mode από το setup των Windows ή από το πρόγραμμα αλλαγής ανάλυσης, το οποίο πιθανότατα συμπεριλαμβάνεται στο συνοδευτικό λογισμικό της κάρτας γραφικών σου.

γ) Είναι SVGA. Δυστυχώς, δεν συγκεκριμενοποιείς ποιες άλλες πληροφορίες θέλεις.

δ) Θα χρειαστεί να προμηθευτείς ένα ειδικό καλώδιο, το οποίο θα ζητήσεις από τα καταστήματα ηλεκτρονικών, εξηγώντας τους για ποια ακριβώς δουλειά το θέλεις.

ε) Είμαι σίγουρος πως τα adventure reviews του "PC Master" θα σε βοηθήσουν να διαμορφώσεις τη δική σου άποψη, με τον καλύτερο τρόπο.

στ) Αλλοι μέσοι χρήστες προτιμούν την κάρτα που αναφέρεις και άλλοι όχι. Αυτό που έχω να σου συστήσω, εφόσον επισημαίνεις πως δεν έχεις ιδιαίτερες απαιτήσεις, είναι να μην επενδύσεις σε περισσότερα από 1 MB VRAM, τα οποία μάλλον δεν πρόκειται να σου χρειαστούν.

ζ) Χαίρομαι που σου άρεσε (και ακόμα περισσότερο ο Χάρης, ο οποίος έχει την επιμέλειά του).

η) Αν έχεις ψηφιακή γραμμή ή αν πρόκειται να αποκτήσεις σύντομα, να προτιμήσεις 28.800. Διαφορετικά, το 14.400 ίσως να αποτελεί καλύτερη λύση, αφού οι αναλογικές γραμμές πολύ δύσκολα "πιάνουν" καλές συνδέσεις στα 28.800, λόγω ΟΤΕ, οπότε τα επιπλέον χρήματα που θα δώσεις για το 28άρι ίσως να μείνουν χωρίς αντίκρισμα.

Τέλος, τόσο το PCI όσο και το VL είναι δίαυλοι επικοινωνίας ανάμεσα στις κάρτες επέκτασης και τη CPU. Ανάλογα με το ποιον από τους διαύλους υποστηρίζει η motherboard του υπολογιστή σου, θα πρέπει να προμηθεύεσαι και τις αντίστοιχες κάρτες. Το πιο προηγμένο τεχνολογικά από τα δύο πρότυπα είναι το PCI, το οποίο άλλωστε υποστηρίζουν όλες οι καινούριες motherboards.

THE GOOD OLD DAYS

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας εικοσάρης αναγνώστης σου, από τα πρώτα σου τεύχη και πιο παλιά. Μην απορείτε καθόλου, δεν έκανα λάθος. Οι περισσότεροι αναγνώστες σου, και ιδιαίτερα οι "παλιοί", θα θυμούνται το "PC Master" πριν από δέκα χρόνια και βάλε, τότε που το περιοδικό είχε εκτενή αφιερώματα στα παιχνίδια, στα νέα αλλά και στον προγραμματισμό. Στη μέση του περιοδικού, με μπλε - αν θυμάμαι καλά - μελάνι, υπήρχαν προγράμματα για τους δημοφιλέστερους Η/Υ της εποχής: Spectrum, Amstrad και Commodore (με φανατικούς οπαδούς, πώς λέμε ΑΕΚ, ΠΑΟ, ΟΣΦΠ;). Αν ακόμη δεν καταλάβατε, εννοώ το παλιό καλό "Pixel".

Εκείνη την εποχή, το μεγάλο "αδερφάκι" του "PC Master" ήταν το μόνο - δεν είναι υπερβολή - περιοδικό που ασχολούνταν με ΟΛΑ τα θέματα σχετικά με τους υπολογιστές και το δημοφιλέστερο, αναμφισβήτητα.

Τότε, με τα 48 K RAM του Spectrum ZX και το κασετόφωνο, περίμενες κανένα εικοσάλεπτο να "φορτώσει" το πρόγραμμα από την κασέτα. Η οθόνη τρεμόπαιζε και γραμμές πηγαινοέρχονταν πάνω-κάτω όλη την ώρα. Αφού περνούσε το μαρτύριο και αν δεν είχε συμβεί κανένα λάθος στο φόρτωμα της κασέτας, έπαιζες το παιχνίδι με τα - τραγικά - γραφικά, μέχρι να το βαρεθείς. Ο Commodore C-64, όπως και ο Amstrad CPC 464 - και αυτοί με κασετόφωνο -, ήταν για τους "μοντέρνους" με 64 K RAM, ενώ ο Amstrad CPC 6128 ήταν το ανφάν-γκατέ, με 128 K RAM (πρόσβαση είχε κανείς στα 64) και οδηγό δισκέτας. Ακόμη θυμάμαι την έκπληξή μας, όταν βλέπαμε να φορτώνονται προγράμματα σε δευτερόλεπτα.

Μετά ήρθε ο Atari ST και η Amiga. Δύο μαγικά μηχανήματα που με τις επιδόσεις τους έθαψαν ό,τι προϋπήρχε... εκτός από τα PCs, τα οποία άρχισαν δειλά-δειλά να φτηναίνουν, να αποκτούν χρώματα και να μπαίνουν σε σπίτια, αλλά για πιο "σοβαρές" δουλειές. Οσο περνούσε ο καιρός, η εξέλιξη προχωρούσε με τρομακτικό ρυθμό. Οι εποχές άλλαξαν, τα 48 K έγιναν 8 M, τα 8 χρώματα έγιναν true color και οι νεότεροι γουρλώνουν τα μάτια όταν ακούν για κασέτα ως μέσο αποθήκευσης. Το "Pixel" ειδικεύτηκε στα games, ενώ για κάθε "δουλειά" υπάρχει πλήθος από περιοδικά. Υπάρχει όμως ακόμη ένα περιοδικό που ασχολείται με το χρήστη που παίζει παιχνίδια, τρέχει εφαρμογές, αλλά γράφει και προγράμματα. Υπάρχει ένα περιοδικό σαν το "Pixel" εκείνης της εποχής. Το περιοδικό σας.

Συγχαρητήρια.
Συνεχίστε έτσι.
Βαγγέλης Λαμπρινίδης,
Νέα Ερυθραία

▼ Φίλε Βαγγέλη,
Να ήξερες τι μας θύμισες με το γράμμα σου, σε ποιες εποχές μάς πήγες... Ο πρώτος υπολογιστής είναι τελικά σαν το πρώτο ραντεβού: Δεν ξεχνιέται ποτέ και, άσχετα με την εξέλιξη, αφήνει μόνο όμορφες και γλυκές αναμνήσεις.

Θυμάμαι κι εγώ τα ανέμελα χρόνια των πρώτων "Pixel", τότε που το "μικρόβιο" το είχαν απειροελάχιστοι. Ολοι γνωριζόμαστε μεταξύ μας και οι "απέξω" μας κοίταγαν περίεργα, λες και ήμασταν εξωγήινοι ή δεν ξέρω κι εγώ τι. Και μετά, το πρώτο PC, αυτό το ρημάδι το 1512 με τα 2 drives, το ξεκίνημα του "PC Master" με την 360άρα δισκέτα, τα προγράμματα και τα περιοδικά που άρχισαν σιγά-σιγά να στοιβάζονται και να θέλουν πια το δικό τους ράφι πάνω από το γραφείο, τα ξενύχτια για να βρούμε τι δεν πάει καλά στο debugging.

Βαγγέλη, να είσαι καλά και μείνε ήσυχος: Και να θέλαμε να συνεχίσουμε διαφορετικά, απλώς είναι αδύνατο να το κάνουμε - βλέπεις, δεν ξέρουμε άλλο τρόπο.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

▼ Ακοστίνογλου Βασίλη, Θεσσαλονίκη: Σε ό,τι αφορά το Gabriel Knight, δοκίμασε το patch που συμπεριλαμβάνεται στο CD του τεύχους 71. Ισως να λύσει το πρόβλημά σου. Για την τιμή της MV Premium 3D, καλύτερα να τηλεφωνήσεις στην εταιρία, καθώς είναι πολύ πιθανό να έχει αλλάξει από τότε που δημοσιεύσαμε το review (στο τεύχος 64). Τέλος, για το ότι δεν βλέπεις σωστά τα ελληνικά στην CompuLink, δεν φταίει ούτε το modem σου ούτε η αναλογική γραμμή, αλλά μάλλον τα fonts που έχεις επιλέξει στο πρόγραμμα επικοινωνιών σου. ■


SID MEIER'S
IVILIZATION II
ultimate version of the best-selling strategy game
NG COMMANDE
PRICE OF FREEDO
THE BEAST WITHI
FRANKENSTEIN
Through The Eyes Of
THE MONSTER
STONEKEEP
THIS MEANS
WAR
MBIE DINOS
FROM PLANET ZELTOID
Slot Machines
Blackjack
Roulette
Solitai
DELU
FOR WINDOWS
t The House
ΕΛΛΗΝΙΚΟ
SOFTWARE
ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ
ΤΙΜΕΣ
PLOTLINE A.E.
ΜΠΟΤΑΣΗ 8, ΑΘΗΝΑ
τηλ.:3840482, fax: 3825024
ΔΙΑΘΕΣΗ Β.ΕΛΛΑΔΟΣ:NEW LIGIC A.E.
ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, ΘΕΣ/ΚΗ τηλ.: 031/251184-7

ΟΛΟΙ ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ...



Τι θα λέγατε να ξεφύγουμε αυτόν το μήνα από το συνηθισμένο μας μοτίβο, να ξεχάσουμε λίγο τα μηχανήματα και να μιλήσουμε για τους ανθρώπους που κρύβονται πίσω από αυτά, φροντίζοντας να κυλά η ζωή μας σε φυσιολογικούς ρυθμούς;

του Δημήτρη Χριστακόπουλου (jim@compulink.gr, http://www.compulink.gr/login/928/club/Users/jim)

Αφορμή για όσα θα σας διηγηθώ ήταν η επίσκεψή μου για επαγγελματικούς λόγους στα γραφεία αρκετών εταιριών. Εκεί είχα την ευκαιρία να γνωρίσω από κοντά καταπληκτικούς ανθρώπους οι οποίοι, αν και μακριά από τα φώτα της δημοσιότητας, έχουν γνώσεις σε συγκεκριμένους τομείς, ικανές να φέρουν σε δύσκολη θέση οποιονδήποτε. Είναι τα στελέχη της μηχανογράφησης που κάθε μέρα παλεύουν με δικτυακά προβλήματα, ασυμβατότητες, ετερογενή περιβάλλοντα εργασίας, client/server εργαλεία, δύστροπα και κακοφτιαγμένα custom-made προγράμματα, τα οποία άλλοι κατασκευάζουν και άλλοι συντηρούν, ενώ παράλληλα πρέπει να φροντίσουν για δεκάδες χρήστες, με τα δικά του προβλήματα και ιδιοτροπίες ο καθένας, που περιμένουν υποστήριξη και βοήθεια. Χώρια που οι περισσότεροι κακοπληρώνονται, καθώς συχνά ποιούν την ανάγκη φιλοτιμία, χωρίς οι κόποι τους να αναγνωρίζονται.

Πρόκειται για τους ανθρώπους στις δημόσιες και ιδιωτικές επιχειρήσεις που πασχίζουν κάθε μέρα για να λειτουργούν όλα στην εντέλεια και ο ευαίσθητος ηλεκτρονικός μας κόσμος να συνεχίζει την εύρυθμη λειτουργία του και να υποστηρίζει βιομηχανικά προγράμματα, μισθοδοσίες, διαδικασίες λήψης αποφάσεων, νοσοκομειακές μονάδες, εγκαταστάσεις ασφαλείας, λογιστήρια, δίκτυα οργανισμών και ό,τι άλλο βάλει ο νους σας. Θα τους δείτε συνήθως απλά ντυμένους, να περιφέρονται πρόθυμοι να εξυπηρετήσουν τον κάθε ταλαίπωρο υπάλληλο που κόλλησε στο PC, εισπράττοντας ελάχιστη ηθική ανταμοιβή για τους κόπους και το ατέλειωτο άγχος. Ολη η δόξα συνήθως πάει στα κοστουμαρισμένα στελέχη, που αν και δεν ξέρουν καλά-καλά να ανοίξουν το Excel (ας με συγχωρήσουν για τα λόγια μου), διαθέτουν άριστες δημόσιες σχέσεις, είναι οι πρώτοι που καταφθάνουν στις εκθέσεις και ξεχειλίζουν από αμετροέπεια. Ειδικότητά τους ο στρατηγικός σχεδιασμός, τα meetings, οι θεωρητικές αναλύσεις, τα πλάνα επί χάρτου και συναφή δύσκολα θέματα, ενώ φροντίζουν να έχουν και το ανάλογο "διευθυντικό" ύφος. Αν τους πετύχετε πουθενά, προσπεράστε αδιάφορα, αλλά με συγκατάβαση και καλοσύνη.

Οσοι αξίζουν πραγματικά, προτιμούν τα έργα αντί των λόγων και είναι μετρημένοι στις εκδηλώσεις τους (χωρίς αυτό να αποτελεί τον κανόνα). Η στήλη αφιερώνεται σε όλους αυτούς που στηρίζουν την πληροφορική βιομηχανία με την ουσιαστική παρουσία τους...

ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΑΝΑΓΚΕΣ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ

Αν νομίζατε ότι τα ελληνικά τμήματα μηχανογράφησης βρίσκονται αγκυλωμένα σε παλαιά πληροφορικά συστήματα, πρέπει να σας ενημερώσω ότι δεν είναι πάντοτε έτσι τα πράγματα. Είχα την ευκαιρία να δω από κοντά εγκαταστάσεις που βασίζονται σε πρωτοποριακά εργαλεία και προϊόντα για την κάλυψη διαφόρων αναγκών. Μπορεί πολλοί να δουλεύουν ακόμη Cobol σε παλαιολιθικά mainframes της IBM, αλλά υπάρχουν και αρκετοί που πειραματίζονται με client/server παραθυρικά προγράμματα, σε σύγχρονες σχεσιακές βάσεις δεδομένων και δουλεύουν αποδοτικά με οπτικά εργαλεία ανάπτυξης.

Μην υποτιμάμε και τις εγχώριες δυνάμεις, λοιπόν. Παντού υπάρχουν άνθρωποι που βλέπουν μπροστά και εντοπίζουν τις νέες ευκαιρίες που παρουσιάζονται για πιο αποδοτικό computing.

ΜΝΗΜΕΙΩΔΕΙΣ ΑΠΑΤΕΣ...

Ο τίτλος αποτελεί λογοπαίγνιο, για να επιστήσει την προσοχή σας σε μια νέα κατηγορία προγραμμάτων, με τη γενική ονομασία memory doublers. Οι κατασκευαστές αυτών των εφαρμογών βγάζουν τα προϊόντα τους στην αγορά με ελκυστικά πακέτα που υπόσχονται... λαγούς με πετραχήλια. Τι διπλασιασμό μνήμης, τι μαγικούς τρόπους για να τρέχετε μισή ντουζίνα εφαρμογές με 4 MB ασθμαίνουσας μνήμης, όλα τα κάνουν. Στην πράξη βέβαια, τα περισσότερα απλώς κάνουν λίγο καλύτερη διαχείριση μνήμης σε ορισμένα σημεία και βελτιώνουν κάπως την απαράδεκτη κατάσταση των Windows 3.x. Δυστυχώς, ο άμοιρος καταναλωτής που τα ακούει όλα αυτά, νομίζει ότι θα αγοράσει από το ράφι ένα πακέτο και θα αποκτήσει ξαφνικά ως διά μαγείας extra κύρια μνήμη. Ποντάροντας στο γεγονός ότι οι απλοί χρήστες πολύ δύσκολα ανοίγουν τον υπολογιστή για να προσθέσουν δύο Simm-άκια παραπάνω (κυρίως από κεκτημένο φόβο), αλλά πολύ πιο εύκολα εγκαθιστούν ένα πρόγραμμα, έχουν καταφέρει να εξαπατήσουν αρκετούς στην Αμερική. Εκεί βέβαια πολλοί καταναλωτές έχουν υποβάλλει και μηνύσεις, αλλά... στερνή μου γνώση να σε είχα πρώτα.

Ο κανόνας μας: " Προτιμούμε hardware λύσεις, όπου είναι δυνατόν, και αποφεύγουμε software υποκατάστατα." Ο,τι λάμπει δεν είναι πάντοτε χρυσός.

... ΚΑΙ ΣΩΤΗΡΙΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

Υπάρχουν μερικά προγράμματα που αξίζουν όντως τα χρήματά τους. Ενα από αυτά είναι και το Cleansweep95 της Quarterdeck, που αναλαμβάνει να "σκουπίσει" από το σκληρό σας δίσκο όλα εκείνα τα υπολείμματα που αφήνουν πίσω τους οι παραθυρικές εφαρμογές και καταλαμβάνουν άσκοπα πόρους και χωρητικότητα. Πολύ χρήσιμο επίσης και το Partition Magic της PowerQuest, το οποίο μεταβάλλει τα partitions του σκληρού δίσκου χωρίς την ανάγκη format, επιτρέποντας έτσι καλύτερη εκμετάλλευση του χώρου. Συνιστώ και τα δύο ως πολύ χρήσιμα utilities.

ΤΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝ ΟΙ ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΤΑΙΡΙΕΣ;

Κυρίως προϊόντα IBM, Hewlett Packard και φυσικά Compaq. Αυτά βέβαια ισχύουν για ελληνικές εταιρίες που επισκέφθηκα πρόσφατα, από διάφορους επιχειρηματικούς κλάδους. Τα PC 300 και 700 της IBM είναι δύο σειρές αξιόλογων μηχανημάτων. Σε απόδοση μου φάνηκαν ικανοποιητικά, αν και δεν είχα την ευκαιρία να τα εξετάσω διεξοδικά. Αποτελούν ένα βήμα μπροστά για τη "μεγάλη μπλε", διατηρώντας τη γνωστή κορυφαία ποιότητα και παρέχοντας -επιτέλους- αξιοπρεπείς επιδόσεις. Ενα σημείο που μου άρεσε είναι και το μπροστινό πλαίσιο που συρταρώνει και κλειδώνει, ασφαλίζοντας τα drives και το κουμπί εκκίνησης. Για κρίσιμες εφαρμογές και επισφαλή περιβάλλοντα εργασίας χρειάζεστε αυτού του είδους το engineering.



Yacht Net. Πολύ καλό για να είναι ελληνικό; Κι όμως...

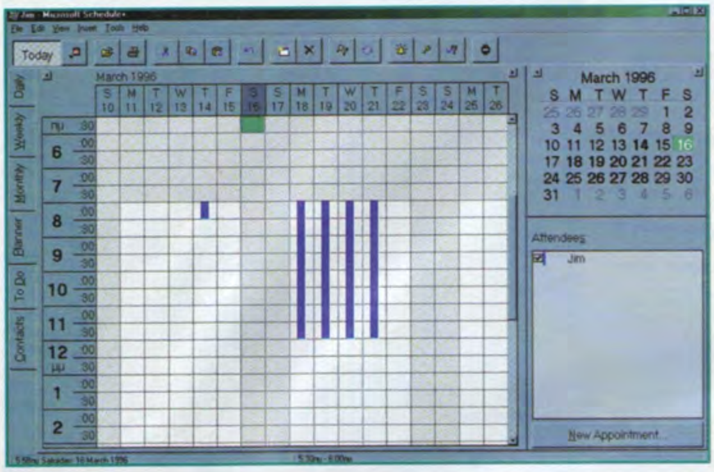


Πολύ ωραίο στιλ, βεβαίως, βεβαίως...

Εκεί που τα... χαλάμε είναι στα Aptiva της παλιάς φρουράς που μας πασάρουν ακόμη (στην Αμερική η νέα σειρά είναι σαφώς καλύτερη). Μόνο IBM δεν είναι αυτά τα μηχανήματα (παρόλο που φέρουν το όνομά της) και με απογοήτευσαν με τις χαμηλές επιδόσεις, τη μέτρια κατασκευή τους και τον κακό σχεδιασμό (για να αφαιρέσετε το case και να έχετε πρόσβαση στη motherboard πρέπει να είστε μάγος για να δείτε πώς βγαίνει - αφού το ανακαλύψαμε, ένας κράταγε σταθερό το κουτί και ο άλλος πάσχιζε να σύρει προς τα έξω το κάλυμμα). Το εσωτερικό δεν είναι και τόσο αξιόλογο από πλευράς ολοκλήρωσης, ενώ το monitor είναι επίσης πολύ μέτριο. Μπορείτε να βρείτε καλύτερες λύσεις με τα ίδια χρήματα. Πάντως τα συνοδευτικά προγράμματα είναι έξοχα.

Είδα και πολλά modems της Supra, τα οποία με εξυπηρέτησαν, ήταν εύχρηστα με LCD οθόνες και ευδιάκριτες ενδεικτικές λυχνίες, ενώ δεν είχαν κανένα απολύτως πρόβλημα κατά τη χρήση. Τα συνιστώ.

Από εκτυπωτές, όλοι δουλεύουν με Hewlett Packard, είτε laser ή inkjet, σε σημείο δηλαδή να καταντά εκνευριστικό. Και ενώ όλα έμοιαζαν φυσιολογικά και έβλεπα πράγματα συνηθισμένα, ξαφνικά...



Η αυτού μεγαλειότης, το MS Schedule+.



Ο κόμβος της Animbase έχει καταπληκτικά MPEG αρχεία για να κατεβάσετε.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ IBM THINKPAD...

Ανοίγοντας την πόρτα του γραφείου, τον βλέπω στο βάθος να κείται αγέρωχος στο γραφείο ενός διευθυντή μηχανογράφησης. Πλησιάζω και μένω έκθαμβος με το θέαμα. Το απόλυτο φορητό μηχάνημα, όνειρο θερινής νυκτός για έναν ταπεινό αρθρογράφο, είναι εκεί και με προκαλεί να δουλέψω. Επρεπε να ρυθμίσω κάποια Net Tools και έτσι είχα τη μοναδική ευκαιρία να αγγίξω τα πλήκτρα ενός αξεπέραστου φορητού αριστουργήματος. Πρόκειται για το Thinkpad 755CX της IBM, με την active-matrix οθόνη των 10.4 ιντσών, τον 90άρη Pentium και τα 8 MB μνήμης, το άνετο πληκτρολόγιο και την SCSI θύρα, όλα σε μαύρο design που δίνει μια υπέροχη αίγλη σε αυτό το θαυμαστό μηχάνημα. Είναι μετά δυνατόν να μη ζηλέψω; Ούτε προσχεδιασμένο να ήταν, λες και γνώριζαν τον καημό μου. Παρηγορήθηκα στη σκέψη ότι το είχαν για σοβαρή δουλειά και όχι για λόγους επίδειξης. Μην ανησυχείτε, όμως, οι τιμές των φορητών πέφτουν και πολλοί χρήστες σκέφτονται σοβαρά το ενδεχόμενο της αγοράς ενός notebook ως κύριου υπολογιστή (στο εξωτερικό όλα αυτά).

ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΓΕΝΙΚΩΣ...

Ο μήνας που πέρασε ήταν μήνας αναβαθμίσεων. Ο Micron εφοδιάστηκε με extra μνήμη, για να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις των δύσκολων καιρών μας. Εδώ πρέπει να παρατηρήσω ότι επαληθεύθηκε η θεωρία που θέλει τα Windows 95 να εκμεταλλεύονται καλύτερα τη μνήμη. Η διαφορά από το διπλασιασμό της (από τα 16 στα 32 MB) έγινε κάτι παραπάνω από αισθητή και το σύστημα απέκτησε φανερά... άλλον αέρα. Η μνήμη πλέον έχει πέσει κάτω από τις 5.000 δρχ. το MB.

Μετά ήρθε η σειρά για δεύτερο δίσκο, Western Digital των 1.6 GB, ο οποίος τοποθετήθηκε ως slave στο primary IDE. Δουλεύει σε PIO Mode 4, μου έβγαλε δείκτη 924 στο Disk Winmark96 και τον χώρισα σε τρία partitions για καλύτερη εκμετάλλευση του διαθέσιμου χώρου. Αλλά μέχρι να τον τοποθετήσω, με ταλαιπώρησε λίγο, όχι στο υπολογιστικό μέρος αλλά στο ...μηχανικό. Οχι σπουδαία πράγματα, δηλαδή, απλώς χρειάστηκε να ξεβιδώσω το rack που έχει ο Micron για τους σκληρούς, να βιδώσω τον καινούριο και να τοποθετήσω το rack πίσω στη θέση του. Είχε λίγη γραφειοκρατία η υπόθεση (και φανταστείτε, ο Micron έχει καλό κουτί), αλλά μέσα σε ένα τεταρτάκι είχα ξεμπερδέψει.

ΤΗΝ ΠΡΟΕΔΡΙΚΗ ΣΑΣ ΣΟΥΙΤΑ, ΠΑΡΑΚΑΛΩ...

Δεν ξέρω αν το έχετε παρατηρήσει, αλλά έχουμε γεμίσει υπερ-πακέτα εφαρμογών, στο στιλ των office suites που χαϊδευτικά και αυθαίρετα αποκαλούνται σουίτες. Για σκεφτείτε το λίγο: Το Microsoft Office με το Lotus SmartSuite για εφαρμογές γραφείου, το Delrina Commsuite για εφαρμογές επικοινωνιών, τα Development suites της Borland και της Microsoft για προγραμματισμό και έπονται περισσότερα. Συγγνώμη, αλλά νομίζω ότι έχουμε χάσει το λογαριασμό εδώ πέρα. Τεράστια πακέτα που έρχονται πλέον μόνο σε CD, αχανή εγχειρίδια εργασίας που τρομάζει κάποιος όταν τα αντικρίζει, δυνατότητες επί δυνατοτήτων από τις οποίες ζήτημα είναι αν χρησιμοποιούμε τις μισές, μας δίνουν έναν λογισμικό πύραυλο για να σκοτώσουμε μια πληροφορική μπεκάτσα. Πού είναι οι παλιές, καλές μέρες που κάναμε τη δουλειά μας χωρίς να γεμίζουμε το σκληρό δίσκο με τις υπερβολές των κατασκευαστών. Για να είμαστε ακριβοδίκαιοι, βέβαια, σε μεγάλες εταιρίες με σύνθετες ανάγκες τέτοια πακέτα είναι πράγματι σωτήρια, ενώ υπάρχει πάντοτε και η επιλογή της μερικής εγκατάστασης αυτών που σας είναι απαραίτητα. Απλώς αυτός ο "γιγαντισμός" με ανησυχεί. Το αναφέρω διότι πρόσφατα ήμουν πάλι στο εξωτερικό για ένα ενδοεπιχειρησιακό σεμινάριο και οι ταλαίπωροι άνθρωποι είχαν εγκαταστήσει στον υπολογιστή τους ένα ολόκληρο CD με εργαλεία για χρήση του Internet. Μέτρησα 2.500 αρχεία σε 12 groups.

Πιστεύετε ότι θα τα αξιοποιήσει ποτέ κάποιος όλα αυτά; Με λιγότερα, πιο ολοκληρωμένα και σύγχρονα προγράμματα κάνει τη δουλειά του, σας διαβεβαιώ. Το σύνθημά μας: ποιότητα και όχι ποσότητα.

ΔΕΙΞΕ ΜΟΥ ΤΟ DESKTOP ΣΟΥ, ΝΑ ΣΟΥ ΠΩ ΠΟΙΟΣ ΕΙΣΑΙ...

Λοιπόν, ένα ψυχολογικό τεστ για να χαλαρώσουμε. Η ιδέα μού ήρθε καθώς κοίταζα αφηρημένα το desktop μου, οπότε σκέφτηκα ότι είναι αντιπροσωπευτικό της φυσιογνωμίας

κάθε χρήστη. Εγώ, για παράδειγμα, έχω μπλε προς μοβ background (οι εικόνες καταλαμβάνουν πολύτιμη μνήμη και εμείς δεν είμαστε για τέτοιες γενναιοδωρίες).

Εχω βάλει το Science από τα Desktop Themes του Plus, αλλά έχω κρατήσει μόνο τους ήχους (τρελαίνομαι να ακούω μπλοπ και μπλιπ όταν ανοίγω ένα menu). Κοιτάζοντας τώρα τα Shortcuts με τα αντίστοιχα εικονίδια στην επιφάνεια εργασίας, διαπίστωσα ότι ταξινομούνται ως εξής:

- 7 για δουλειές επικοινωνίας
- 4 για προγράμματα σχεδίασης, γραφικής δημιουργίας και παρουσιάσεων
- 3 development tools
- 3 για τις διάφορες περιφερειακές συσκευές (drives)
- 2 utilities και τα υπόλοιπα είναι κυρίως του συστήματος (My Computer, Recycle Bin...)

Αφήστε λοιπόν το περιοδικό και στρέψτε το βλέμμα προς την επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας. Κάντε μια αντίστοιχη ανάλυση και αναρωτηθείτε τι είδους χρήστης υπολογιστή είστε, τέλος πάντων. Εδώ τελειώνει και η δωρεάν ψυχανάλυση.

ΕΛΕΟΣ, ΟΧΙ ΑΛΛΟ INTERNET...

Υπάρχουν και άλλα πράγματα σε αυτή την "πληροφορικοζωή". Επειδή ο Web έχει γίνει ομαδική ψύχωση, δεν σημαίνει ότι ολόκληρος ο υπολογιστικός μας κόσμος αρχίζει και τελειώνει σε έναν browser. Υπάρχουν και άλλα θέματα που αξίζει να προσεχθούν. Ρίξτε μια ματιά γύρω σας και θα διαπιστώσετε ότι η τεχνολογία προχωρά σε πολλούς τομείς με γοργά βήματα και νέα προϊόντα έρχονται να προστεθούν στο πληροφορικό πάνθεο. Επεξεργαστές, motherboards, οθόνες, καινούρια ολοκληρωμένα συστήματα, νέα πακέτα εφαρμογών και τόσα άλλα. Μην ξεχνάμε λοιπόν και τους υπόλοιπους τομείς δράσης.

Αυτόν το μήνα θα "σερφάρουμε" πάλι στην ελληνική επικράτεια, με καινούριους κόμβους...

ΟΙ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Δώστε http://www.planet.com.gr στο Netscape και θα βρεθείτε αντιμέτωποι με μία σχεδίαση που όμοιά της είχα πολύ καιρό να συναντήσω. Δεν έχω δει πιο ποιοτικό Web design τον τελευταίο καιρό και ομολογώ πως έμεινα έκθαμβος. Μην τη χάσετε! Πολύ καλή επίσης και η διεύθυνση http://animbase.enet.gr, την οποία αξίζει να επισκεφθείτε. Μου φαίνεται πως σε λίγο θα βγάζω και τις πιο γελοίες διευθύνσεις του μήνα. Καλή αρχή κάνει ο κόμβος του Υπουργείου Παιδείας (http://www.y pepth.gr). ΤΟ ΓΕΛΙΟ!!! Μπείτε και θα καταλάβετε γιατί, ήδη από την εισαγωγική οθόνη (ελπίζω να μην προλάβουν να την αλλάξουν). Ας μη με παρεξηγήσουν οι δημιουργοί, αλλά δεν άντεξα στον πειρασμό να μην το σχολιάσω :-)



Η κεντρική σελίδα του MSN.

Α, να μην το ξεχάσω, πολύ ωραία και η δουλειά του Microsoft Network στην αντίστοιχη Web page (http://www.msn.com).

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ...

...είναι το Schedule+ και το Excel 7.0 της Microsoft. Το πρώτο το χρησιμοποιώ εντατικά εδώ και αρκετό καιρό για εργασίες time scheduling και είναι πολύ-πολύ πρακτικό. Εχει ωραίες και βολικές φόρμες για να συμπληρώνετε τα στοιχεία, σας δίνει μια αίσθηση τάξης και οργάνωσης ανεπανάληπτη, βγάζει όμορφες εκτυπώσεις και σας εμφανίζει τις εργασίες σε ημερήσια, εβδομαδιαία ή μηνιαία βάση με έναν τρόπο μοναδικό.

Το Excel είναι μια εφαρμογή που χρησιμοποιώ σπάνια, αλλά όταν το χρειάζομαι μου είναι απολύτως απαραίτητο και δίνει μαγικές λύσεις σε πολλά προβλήματα. Μου αρέσει πολύ ο εύκολος χρωματισμός των κελιών και η ολοκλήρωση με άλλα πακέτα. Αθόρυβο, πανίσχυρο, λογικό σε μέγεθος και χωρίς προβλήματα. Τι άλλο να ζητήσει κάποιος σε αυτό τον κόσμο; Εμπιστευτείτε και τα δύο για την καλύτερη εργασία σας.

ΚΑΙ ΚΑΤΙ ΧΡΗΣΙΜΟ...

Για όλους εσάς που είχατε μεγάλους δίσκους με παλιές motherboards και χρησιμοποιούσατε τον Disk Manager της On Track, αλλά τώρα έχετε αγοράσει καινούρια motherboard με BIOS που αναγνωρίζει κατευθείαν δίσκους με άνω των 500 και κάτι MB. Για να αφαιρέσετε το σχετικό partition που το πρόγραμμα αυτό δημιουργεί, ξεκινήστε το μηχάνημα από δισκέτα που θα περιέχει τα απαραίτητα system files, το fdisk και το format. Ετσι, δεν θα φορτωθεί το σχετικό patch του προγράμματος στη μνήμη και εσείς δεν έχετε παρά να τρέξετε το fdisk και να διαλέξετε "Delete non-DOS partition". Κατόπιν δημιουργείτε κανονικά νέες κατατμήσεις κατά βούληση και τις φορμάρετε.

ΠΡΟΤΟΥ ΓΥΡΙΣΕΤΕ ΤΗ ΣΕΛΙΔΑ...

...για να προχωρήσετε στα υπόλοιπα άρθρα του περιοδικού (ναι, καλά το υποψιαστήκατε, κάπου εδώ τελειώσαμε και γι' αυτόν το μήνα), να σας πω ότι προσπαθώ να απαντώ σε όλα τα γράμματα που στέλνετε, αλλά δυστυχώς δεν έχω την ευχέρεια να συνεχίζω την κουβέντα σε δύο ή τρεις διαδοχικές επιστολές. Αν πρόκειται για κάτι σύντομο, ευχαρίστως να εξυπηρετήσω.

Κάτι άλλο, που μάλλον θα το έχετε διαπιστώσει ήδη. Η στήλη αυτή φιλοδοξεί να λέει πάντα την αλήθεια και μόνο την αλήθεια, χωρίς φόβο και πάθος, διατηρώντας ορθό ύφος και αντικειμενικότητα και δείχνοντας σεβασμό σε όλες τις οπτικές γωνίες προσέγγισης (τι θα γίνει, επιτέλους, με εκείνον τον φορητό, δεν θα με δωροδοκήσει κανείς;).

Τον άλλο μήνα σάς επιφυλάσσω εκπλήξεις, με μια ανθολογία από PC bloopers, δηλαδή υπολογιστικές γκάφες που έχουν διαπράξει κατά καιρούς διάφοροι αρχάριοι χρήστες.

Μέχρι το επόμενο τεύχος, να είστε καλά!

■

Το 2ο Τουρνουά On-Line Αερομαχιών μόνο στην CompuLink

10 ΜΑΡΤΙΟΥ - 10 ΜΑΪΟΥ

ΟΙ ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ ΕΤΣΙ ΟΠΩΣ ΔΕΝ ΤΙΣ ΖΗΣΑΤΕ ΠΟΤΕ

AIR WARRIOR 96

2ο ON - LINE ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΑΕΡΟΜΑΧΙΩΝ
10 ΜΑΡΤΙΟΥ - 10 ΜΑΪΟΥ

COMPULINK NETWORK

Ο ΤΕΛΙΚΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ... Ο ΙΛΙΓΓΟΣ ΤΗΣ ΑΠΟΓΕΙΩΣΗΣ...! ΟΙ ΣΥΓΚΛΟΝΙΣΤΙΚΕΣ ΣΤΙΓΜΕΣ ΤΗΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΑΣ ΜΕ ΤΑ ΠΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟ...

Παίξτε στο πιο "αληθινό" παιχνίδι της ζωής σας! Το διάσημο multi-user game **AIR WARRIOR** είναι μοναδικό γιατί παίζεται on-line με πολλούς χρήστες ταυτόχρονα και σε πραγματικό χρόνο!

Δοκιμάστε την αντοχή και τη δεξιοτεχνία σας έχοντας απέναντί σας πραγματικούς αντιπάλους.

ΜΙΑ ΣΕΙΡΑ ΠΛΟΥΣΙΩΝ ΔΩΡΩΝ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΤΟΥΣ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΑΙΘΕΡΩΝ

Δηλώστε σήμερα συμμετοχή στο On-Line Τουρνουά Αερομαχιών της CompuLink και κερδίστε τα μεγάλα δώρα! Απαραίτητη προϋπόθεση να είστε συνδρομητής της CompuLink και κάτοχος του πακέτου συνδρομής Games Pack. Και μην ξεχνάτε: ο τολμών νικά. Το τουρνουά θα διαρκέσει 2 μήνες και ο μεγάλος τελικός θα πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια της ανοιξιάτικη Cyberia 1996 (Holiday Inn, Μιχαλακοπούλου 50, Αθήνα).

Για τους όρους συμμετοχής και βαθμολόγησης των διαγωνιζομένων θα ενημερώνεστε on-line από τη διάσκεψη Air Warrior του Δικτύου CompuLink.

ΕΓΓΡΑΦΕΙΤΕ ΣΗΜΕΡΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗΣ ΣΤΗΝ COMPULINK ΚΑΙ ΛΑΒΕΤΕ ΜΕΡΟΣ ΣΤΟ ΤΟΥΡΝΟΥΑ. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΣΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ 9227447, 9229128, 9228447

COMPULINK NETWORK

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 11742, τηλ.: 9227447, 9228447
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 54624, τηλ.: 284864, 287610

ΛΑΒΕΤΕ ΜΕΡΟΣ



ΣΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΤΟΥΡΝΟΥΑ ON-LINE ΑΕΡΟΜΑΧΙΩΝ ΤΗΣ COMPULINK



ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΩΝ ΑΣΣΩΝ ΤΩΝ ΑΙΘΕΡΩΝ ΕΙΝΑΙ

1ο ΒΡΑΒΕΙΟ

1 JOYSTICK THRUSTMASTER WCS MARK II + 1 SONY PLAYSTATION

2ο ΒΡΑΒΕΙΟ

1 JOYSTICK THRUSTMASTER WCS MARK II + 1 CD 32 AMIGA

3ο ΒΡΑΒΕΙΟ

1 JOYSTICK THRUSTMASTER WCS MARK II + 3μηνη ανανέωση συνδρομής στο Δίκτυο CompuLink (Βασικό + Games Pack + Internet)

4ο ΒΡΑΒΕΙΟ

1 JOYSTICK THRUSTMASTER WCS MARK II



ΤΑ JOYSTICKS THRUSTMASTER ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ
SILICON VALLEY
(Μπόταση 14, Εξάρχεια, τηλ.: 3802397)

ΤΟ SONY PLAYSTATION ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ
SONY HELLAS
(Ρ. Φεραίου 44-46 & Μεσογείων 253-255, Ν. Ψυχικό, τηλ.: 6877701)

Το Amiga CD 32 είναι προσφορά του καταστήματος Infoworld
(Ζαΐμη 28, Αθήνα, τηλ.: 8236141)

Η τρίμηνη ανανέωση συνδρομής είναι προσφορά του Δικτύου CompuLink



ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΘΕΡΜΑ
τα καταστήματα **SILICON VALLEY**, την **Sony Hellas** και το κατάστημα **Infoworld** για την ευγενική προσφορά των δώρων.

ΠΑΣΧΑΛΙΝΕΣ ΔΩΡΟΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Εχετε βαρεθεί να βλέπετε συγκριτικά για motherboards και σκληρούς δίσκους; Εχετε βαρεθεί να διαβάζετε παρουσιάσεις καινούριων επεξεργαστών; Το "PC Master" ξεφεύγει, λοιπόν, από τα συνηθισμένα και σας παρουσιάζει όλα τα παράξενα, τα ασυνήθιστα περιφερειακά που μπορείτε να συνδέσετε στον υπολογιστή σας, όλα αυτά δηλαδή που με μία λέξη χαρακτηρίζονται gadgets.

των Χρήστου Σταυρογιάννη (chriss@compulink.gr) και Αργύρη Γιαγιά (argiris@compulink.gr)



QUICK SHOT PC RADIO



Είδος:	**Radio Tuner**
Τιμή:	**4.000 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**TAN, τηλ.: 6462445**

Ξεκινάμε, λοιπόν, με μία λύση που έρχεται να δώσει η Quick Shot για όσους δεν μπορούν να κάνουν οτιδήποτε χωρίς μουσική. Πρόκειται για ένα ραδιοφωνάκι, το οποίο διακρίνεται για το ιδιαίτερα μικρό και εργονομικό σχήμα του και τοποθετείται πάνω στην οθόνη ή όπου αλλού νομίζετε ότι σας βολεύει.

Το PC Radio ουσιαστικά παρεμβάλλεται ανάμεσα στην κάρτα ήχου και στα ηχεία, αν και μπορείτε να έχετε ξεχωριστή ηχητική έξοδο για το ραδιόφωνο. Η τροφοδοσία γίνεται με μπαταρίες ή, προαιρετικά, με ένα τροφοδοτικό των 6V που επιτρέπει την αποθήκευση των σταθμών σε μνήμες, το οποίο όμως δεν συμπεριλαμβάνεται στο πακέτο.

Η χρήση του PC Radio είναι απλούστατη. Στο επάνω μέρος της συσκευής υπάρχει ένας μικρός διακόπτης, ο οποίος απομονώνει τη λειτουργία της κάρτας ήχου και ανοίγει το ραδιόφωνο - και το αντίστροφο. Ολες οι υπόλοιπες λειτουργίες εκτελούνται με δύο κουμπιά: ένα για την ανίχνευση των σταθμών και ένα για την επαναφορά στην εκκίνηση, δηλαδή στα 88 MHz. Στα αρνητικά της όλης υπόθεσης συγκαταλέγονται η όχι και τόσο καλής ποιότητας λήψη και η κάπως ασταθής στήριξή του, αφού αυτή γίνεται με βεντούζες. Σε τελική ανάλυση, πάντως, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι πρόκειται για μία πολύ καλή λύση για όσους θέλουν να περνούν τις ώρες τους στον υπολογιστή πιο ευχάριστα και πιο ...μελωδικά.

AIMS LAB - RADIOTRACK



Είδος:	**Radio Tuner**
Τιμή:	**13.000 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**Πουλιάδης & Συν., τηλ.: 9242072**

Αλλο ένα ραδιοφωνάκι, αυτή τη φορά από την Aims Lab. Η ιδέα είναι κάπως διαφορετική εδώ, καθώς δεν πρόκειται για εξωτερική συσκευή, αλλά για κάρτα τύπου ISA. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι στο πακέτο συμπεριλαμβάνεται και μία συρμάτινη κεραία, κάτι που βελτιώνει σημαντικά την ποιότητα λήψης.

Με μία πρώτη ματιά, το Radiotrack δεν φαίνεται να έχει κάτι ιδιαίτερο και το μόνο που μπορεί να δει κάποιος στο πίσω μέρος του είναι δύο υποδοχές: μία για ακουστικά ή ηχεία και μία για την κεραία. Αυτό όμως που κάνει το Radiotrack να ξεχωρίζει είναι ο τρόπος που γίνεται η επικοινωνία με το χρήστη, δηλαδή το πολύ προσεγμένο και ιδιαίτερα εύχρηστο πρόγραμμα Radio Manager. Παρατηρώντας το interface του Radio Manager (είτε σε DOS είτε σε Windows), διαπιστώνουμε ότι μοιάζει με την πρόσοψη ραδιοφώνου για αυτοκίνητο, ενώ όλες οι λειτουργίες γίνονται - φυσικά - με τη βοήθεια ποτενσιόμετρων.

Μερικά χαρακτηριστικά του είναι η δυνατότητα αποθήκευσης μέχρι και 99 σταθμών στη μνήμη και η δυνατότητα για λειτουργία στο background, γεγονός που αποδεικνύεται πολύ χρήσιμο, κυρίως αν εργάζεστε σε κάποια άλλη εφαρμογή σε περιβάλλον DOS. Τέλος, υπάρχει και η δυνατότητα προγραμματισμού για λειτουργία μετά από κάποιο χρονικό διάστημα, δηλαδή alarm. Γενικά, πάντως, μου άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις και συνιστάται ανεπιφύλακτα σε κάθε φανατικό του ραδιοφώνου.

ARTEC SCANNER

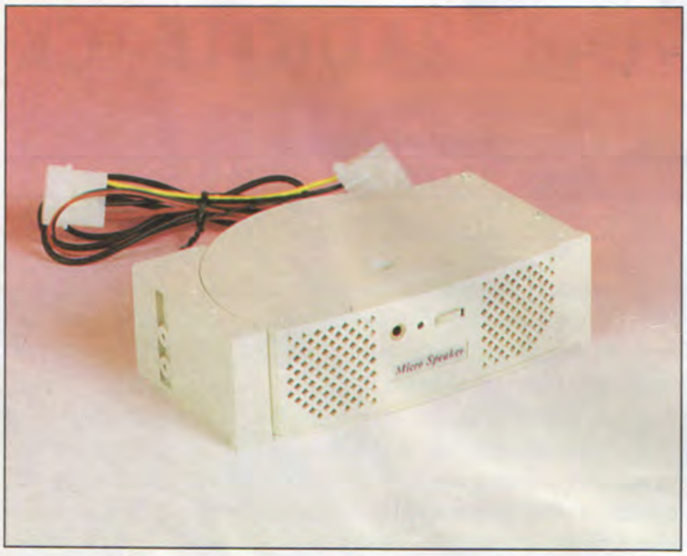


Είδος:	Handy Scanner
Τιμή:	44.500 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης:	Informatics, τηλ.: 2716340

Οι scanners χειρός της Artec προσφέρουν μία οικονομική λύση για όσους θέλουν να αποθηκεύσουν στον υπολογιστή τους κείμενα (υπό μορφή γραφικών) και έγχρωμες εικόνες, χωρίς να ενδιαφέρονται για την απόλυτη ποιότητα.

Ο Artec Handy Scanner συνδέεται στον υπολογιστή με τη βοήθεια μίας ειδικής κάρτας που τον συνοδεύει. Η εγκατάσταση του scanner είναι απλή, τόσο από πλευράς hardware όσο και από πλευράς software. Οι drivers και τα προγράμματα υποστήριξης εγκαταστάθηκαν εύκολα και χωρίς προβλήματα, με μοναδικό μειονέκτημα την έλλειψη του ειδικού driver για τα Windows 95. Ο handy scanner της Artec μπορεί να σαρώσει μία έγχρωμη εικόνα σε αναλύσεις που ξεκινούν από τα 100 dpi και φτάνουν μέχρι και τα 1.600 (!) dpi. Σε ό,τι αφορά το χρώμα, ο Artec υποστηρίζει σάρωση true color (16 εκατομμύρια χρώματα), real color (64.000 χρώματα), ασπρόμαυρη σάρωση, καθώς και σάρωση σε 256 και 16 τόνους του γκρι.

Ενα μοναδικό χαρακτηριστικό που ενσωματώνει ο Artec είναι η δυνατότητά του να "συμπληρώνει" τις γραμμές σάρωσης, οι οποίες χάνονται εξαιτίας της αδυναμίας του υπολογιστή να δεχθεί μεγάλο όγκο δεδομένων από το scanner σε μικρό χρονικό διάστημα. Αυτό το πρόβλημα είναι ιδιαίτερα έντονο στις υψηλές αναλύσεις, στις οποίες, όταν μετακινούμε τον scanner γρηγορότερα από ό,τι πρέπει, παίρνουμε ένα παραμορφωμένο αποτέλεσμα.



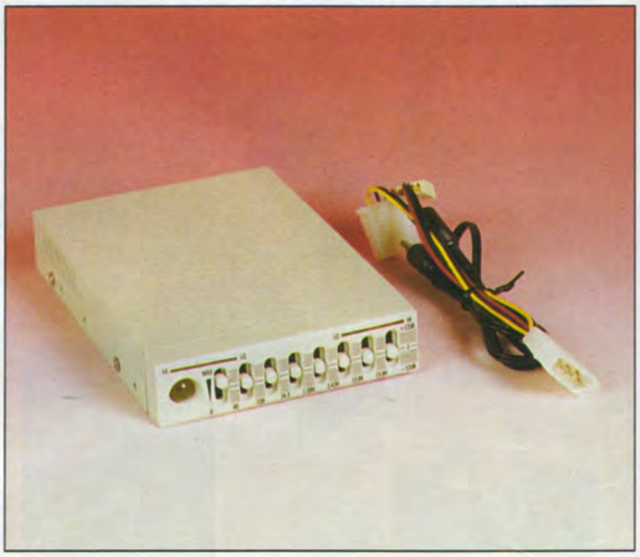
MPC INTERNAL MICRO SPEAKER SYSTEM

Είδος:	Ηχεία
Τιμή:	7.100 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης:	InfoQuest, τηλ.: 9248080 - 3

Θέλατε από την αρχή να αγοράσετε multimedia PC με κουτί του τύπου all-in-one, αλλά το κόστος του το έκανε απαγορευτικό για σας; Θέλατε να αγοράσετε ηχεία για την κάρτα ήχου σας, αλλά είχατε πρόβλημα χώρου; Τώρα, υπάρχει λύση. Ηχεία εσωτερικά. Δηλαδή, ηχεία που τοποθετούνται σε υποδοχή για drive των 5,25 ιντσών. Για να είμαι ειλικρινής, κάτι τέτοιο δεν είχα ξαναδεί και ούτε καν μου πέρναγε από το μυαλό, ωστόσο αποτελεί ευχάριστη έκπληξη και - φυσικά - πολύ καλή ιδέα.

Ενδεχομένως να νομίσετε ότι η σταθεροποίηση των ηχείων είναι περιοριστική, όμως κάτι τέτοιο δεν ισχύει, μια και αφού στερεωθούν έχουν κάποιο περιθώριο για περιστροφή, έτσι ώστε να επιτυγχάνεται αρκετά καλή ακουστική. Τα ηχεία είναι ισχύος 8 Watt, ικανοποιητικά δηλαδή για συνηθισμένη χρήση, ενώ η εγκατάστασή τους γίνεται αρκετά εύκολα. Αν, λοιπόν, μέχρι τώρα θεωρούσατε τυχερούς όσους είχαν ένα ακριβό MPC, τώρα πια δεν έχετε τίποτα να ζηλέψετε...

MINI-EQUALIZER SYSTEM



Είδος:	**Equalizer**
Τιμή:	**11.500 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**InfoQuest, τηλ.: 9248080 - 3**

Ο υπολογιστής έχει πλέον αναγνωριστεί ως το ιδανικότερο εργαλείο για την επεξεργασία ηχητικού σήματος. Ωστόσο, ένα κενό σε αυτή τη θεώρηση αποτελούσε το γεγονός του μη ικανοποιητικού ελέγχου της ποιότητας του σήματος που φτάνει στην έξοδο, κυρίως στις πιο απλές κάρτες ήχου. Λύση και σε αυτό το πρόβλημα έρχεται να δώσει αυτή η συσκευή, η οποία δεν είναι παρά ένας ισοσταθμιστής 7 περιοχών για ...PC.

Τοποθετείται σε μία υποδοχή για drive των 3,5 ιντσών και παρεμβάλλεται ανάμεσα στην κάρτα ήχου και στα ηχεία. Η συνδεσμολογία είναι παρόμοια με αυτήν των εσωτερικών ηχείων που είδαμε προηγουμένως και είναι εξίσου απλή. Τέλος, η απόδοσή του μπορεί να χαρακτηριστεί πολύ καλή. Σε πολλές περιπτώσεις, διορθώνει τις όποιες ατέλειες του ηχητικού σήματος και δίνει τα βέλτιστα αποτελέσματα. Γενικά, πάντως, είναι μία πρωτότυπη ιδέα και μπορεί να φανεί πολύ χρήσιμο, κυρίως σε όσους ασχολούνται επαγγελματικά με τη μουσική.



TARGET - SOUND LINE DELUXE STEREO

Είδος:	**Ακουστικά + Μικρόφωνο**
Τιμή:	**3.500 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**Informatics, τηλ.: 2716340**

Εδώ δοκίμασα την πρώτη απογοήτευση της δοκιμής - ή, τουλάχιστον, κατά το ήμισυ... Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή. Το συγκεκριμένο προϊόν ανήκει στη σειρά Sound Line της Target, η οποία αποτελείται από ξεχωριστές multimedia προτάσεις σε σχετικά χαμηλό κόστος. Multimedia gadgets, δηλαδή, από την Target. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, έχουμε ένα συνδυασμό μικροφώνου και ακουστικών που συνδέονται στην κάρτα ήχου σας μέσω ενός καλωδίου, το οποίο καταλήγει σε δύο στερεοφωνικά βύσματα, ένα για το μικρόφωνο και ένα για τα ακουστικά. Η ύπαρξη ενός και μόνο καλωδίου και η ενσωμάτωση των δύο συσκευών σε μία αποτελούν ενδεικτικά στοιχεία της τάσης για μεγαλύτερη λειτουργικότητα και ευχρηστία που επιδεικνύει η σειρά Sound Line. Τέλος, αξιομνημόνευτη συμβολή στη λειτουργικότητα της συσκευής προσδίδει και η ύπαρξη ποτενσιόμετρου πάνω στο καλώδιο, για τον έλεγχο της έντασης στα ακουστικά. Η συνολική εικόνα που μας άφησαν τα ακουστικά είναι θετική, καθώς είχαν αρκετά καλή απόδοση, χωρίς σημαντική παραμόρφωση ακόμα και σε υψηλές εντάσεις. Ωστόσο, δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για το μικρόφωνο, το οποίο αρνούνταν επιμόνως να συνεργαστεί. Μπορεί η θέση του να φαντάζει ιδανική, για βολική και ξεκούραστη χρήση, όμως η απόδοσή του μόνον ικανοποιητική δεν μπορεί να χαρακτηριστεί, αφού το σήμα που φτάνει στον υπολογιστή είναι πολύ αδύνατο για να χρησιμοποιηθεί κατάλληλα. Σίγουρα, πάντως, πρόκειται για μία ελκυστική ιδέα από την Target και μακάρι δούμε στο μέλλον και άλλες παρόμοιες προτάσεις.

TARGET - SOUND LINE CPT-2GX

Είδος:	**Μικρόφωνο**
Τιμή:	**3.500 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**Informatics, τηλ.: 2716340**



Εδώ δεν μπορεί να αναφέρει κάποιος πολλά πράγματα. Πρόκειται για μία κλασική περίπτωση μικροφώνου και είναι ίσως η φτηνότερη επιλογή που κυκλοφορεί στην αγορά. Ωστόσο, αυτό δεν σημαίνει ότι υστερεί σε ποιότητα ή απόδοση. Αντίθετα, το CPT-2GX με εξέπληξε με την απρόσκοπτη και ικανοποιητικότατη λειτουργία του, κυρίως σε προγράμματα αναγνώρισης φωνής. Χαρακτηριστικά, μπορούμε να αναφέρουμε ότι η ποιότητα της αναγνώρισης κυμάνθηκε σε υψηλότατα επίπεδα, με ελάχιστες περιπτώσεις λάθους, ενώ η παραμόρφωση περιορίστηκε στο ελάχιστο.

Στα θετικά στοιχεία, τέλος, θα πρέπει να προσθέσουμε και την προσεγμένη εξωτερική σχεδίασή του, η οποία διευκολύνει την όλη διαδικασία. Συνολικά, λοιπόν, θα χαρακτηρίζαμε το CPT-2GX ένα απλό, αλλά πολύ καλό μικρόφωνο και, συγχρόνως, μία άριστη αγορά.



TARGET - SOUND LINE MICROPHONE CPT-3GX

Είδος:	**Μικρόφωνο**
Τιμή:	**1.500 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**Informatics, τηλ.: 2716340**

Άλλο ένα προϊόν της σειράς Sound Line από την Target, το οποίο απευθύνεται κυρίως σε όσους έχουν πρόβλημα χώρου. Πρόκειται για ένα μικρόφωνο, το οποίο έχει αρκετά μικρό σχήμα και στερεώνεται στην οθόνη του υπολογιστή σας, στο κουτί ή, εν πάση περιπτώσει, σε κάποια εύλογη απόσταση από εσάς. Αυτό είναι ιδιαίτερα βολικό, εφόσον δεν υπάρχει κάποια βάση για το μικρόφωνο που να μπερδεύεται με το πληκτρολόγιο ή το mouse ή οτιδήποτε άλλο και να εμποδίζει.

Οι επιδόσεις του κυμάνθηκαν σε μέτρια επίπεδα, γεγονός αναμενόμενο ωστόσο, αν αναλογιστούμε το μέγεθος και ...την τιμή του. Ως τελικό συμπέρασμα, προκύπτει ότι πρόκειται για μία πολύ έξυπνη ιδέα, την οποία και επικροτούμε, αν και υπάρχουν περιθώρια για βελτίωση.

MIDI KEYBOARD TRG-MK10



Είδος:	**Midi Keyboard**
Τιμή:	**15.200 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**Informatics, τηλ.: 2716340**

Με την υπέρμετρη διάδοση των multimedia τα τελευταία χρόνια, δεν είναι λίγοι πλέον αυτοί που διαβλέπουν μέσω του υπολογιστή ένα νέο τρόπο δημιουργίας και, στη συνέχεια, επεξεργασίας μουσικών συνθέσεων. Καθημερινά, παρουσιάζονται νέα εργαλεία για αυτό το σκοπό, όμως το κλασικό synthesizer δύσκολα αντικαθίσταται. Ετσι, λοιπόν, το είδαμε και αυτό! Midi keyboard για PC. Πρόκειται δηλαδή για μία συσκευή, η οποία μοιάζει με synthesizer και συνδέεται στην έξοδο για Midi της κάρτας ήχου. Εχει τέσσερις οκτάβες και τα πλήκτρα είναι σε ένα επίπεδο, ενώ η όλη λειτουργία γίνεται μέσω ενός προγράμματος, του Key West.

Το Key West ουσιαστικά προσομοιώνει τη χρήση ενός πραγματικού synthesizer. Ετσι, θα βρείτε διάφορους ρυθμούς (για παράδειγμα, pop, disco, rock, latin), οι οποίοι παίζουν στο background ενώ εσείς δημιουργείτε, καθώς και ένα σωρό άλλα "καλούδια", όπως ρυθμιζόμενο tempo και ένα σχετικά απλό μείκτη.

Σίγουρα, το Midi keyboard δεν ανταγωνίζεται άμεσα τα αντίστοιχα "πατροπαράδοτα", αμιγώς επαγγελματικά εργαλεία, όμως η δυνατότητα επεξεργασίας του αποτελέσματος από τον υπολογιστή δίνει οπωσδήποτε άλλη διάσταση στο θέμα. Γενικά, πάντως, πρόκειται για εξαίρετη ιδέα, τόσο για τον απλό χρήστη όσο και για τον επαγγελματία.

NEC - AUDIO TOWER SPEAKER SYSTEM



Είδος:	**Ηχεία**
Τιμή:	**25.000 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**Informatics, τηλ.: 2716340**

Η NEC είναι γνωστή για την απαράμιλλη ποιότητα κατασκευής που προσφέρει ως κατασκευάστρια στερεοφωνικών συγκροτημάτων και λοιπών ηχητικών συστημάτων. Οι προτάσεις της, λοιπόν, στο χώρο των υπολογιστών δεν θα μπορούσαν παρά να κυμανθούν στο ίδιο ποιοτικό επίπεδο. Μπορώ να αναφέρω ότι έμεινα έκπληκτος από τη "διαύγεια" και το "βάθος" του ήχου που παρατήρησα.

Για του λόγου το αληθές, όμως, ας παραθέσουμε μερικές τεχνικές λεπτομέρειες. Εχουμε, λοιπόν, ένα ζευγάρι ηχείων με ενισχυτή, τα οποία έχουν ως μέγιστη ισχύ 8 Watt και ονομαστική 5. Εχουν αντίσταση 4 Ohm και αποδίδουν συχνότητες από 150 Hz έως 18.000 Hz. Επίσης, ιδιαίτερη έμφαση φαίνεται να δίνει η NEC (και όχι άδικα) στο γεγονός ότι τα ηχεία είναι μαγνητικώς μονωμένα, έτσι ώστε να μην προκαλούνται παρεμβολές σε άλλες μαγνητικές συσκευές, οι οποίες τυχόν βρίσκονται σε κοντινή απόσταση.

Τέλος, στα θετικά θα πρέπει να συμπεριληφθεί και το πραγματικά άψογο design, το οποίο άλλωστε χαρακτηρίζει συνολικά τη NEC. Σίγουρα, πάντως, πρόκειται για ένα προϊόν, το οποίο θα σας κάνει να κατανοήσετε τι είναι αυτό που ονομάζεται high fidelity sound.

NEC - MULTISPIN 4x4C



Είδος:	**CD-ROM drive**
Τιμή:	**67.000 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**InfoQuest, τηλ.: 9248080 - 3**

Σας έχει τύχει ποτέ να θελήσετε να ακούσετε κάποιο μουσικό CD τη στιγμή που κάνετε την εγκατάσταση ενός προγράμματος από CD-ROM; Σας έχει τύχει να θελήσετε να κοιτάξετε τα περιεχόμενα δύο CD-ROMs ταυτόχρονα ή να παίξετε ένα παιχνίδι που αποτελείται από πολλά CD-ROMs και βαριέστε να βάζετε και να βγάζετε δισκάκια; Αν ναι, τότε υπάρχει για σας η λύση και μάλιστα είναι και ...4x4.

Πρόκειται για το νέο atapi CD-ROM drive τετραπλής ταχύτητας της NEC, το οποίο δέχεται μέχρι και 4 δισκάκια ταυτόχρονα. Στο μέγεθος και στο σχήμα είναι ίδιο με τα κοινά CD-ROM drives και διαφέρει μόνο στην πρόσοψη, όπου υπάρχουν 4 κουμπάκια eject και 4 ενδεικτικά LEDs, τα οποία αντιστοιχούν στα 4 CD-ROMs.

Η εγκατάστασή του είναι σχετικά απλή υπόθεση, μια και συνδέεται με τον ίδιο τρόπο και συνοδεύεται από drivers για DOS, Windows 3.x και Windows 95, που διεκπεραιώνουν διάφανα τα πάντα. Μετά την εγκατάσταση, δεσμεύονται τα επόμενα 4 διαθέσιμα γράμματα του λατινικού αλφαβήτου για το συμβολισμό των τεσσάρων drives.

Η ταχύτητά του είναι ικανοποιητική, αν και κατά την προσπέλαση φάνηκε να αργεί λίγο περισσότερο από ό,τι θα έπρεπε. Ωστόσο, μπροστά στην άνεση και την ευκολία που προσφέρει, το τίμημα της μικρής καθυστέρησης είναι αποδεκτό και αναμενόμενο. Για αυτό, λοιπόν, το Multispin 4x4c προτείνεται ως αποτελεσματική λύση σε όσους χρησιμοποιούν κατά κόρον το CD-ROM.

IRISPEN 3.0



Είδος:	**Συσκευή OCR**
Τιμή:	**85.000 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**BSI, τηλ.: 6511826**

Η ιδέα του OCR (Optical Character Recognition) ασφαλώς δεν είναι καινούρια. Ωστόσο, για το σκοπό αυτόν παρουσιάζονται διαρκώς νέα εργαλεία. Ενα από αυτά είναι και το Irispen, το στυλό που - όπως αναγράφεται και στη συσκευασία του - αντί να γράφει ...διαβάζει.

Σας διαβεβαιώ ότι είναι τόσο απλό όσο ακούγεται. Δηλαδή, εσείς απλώς περνάτε το Irispen πάνω από το κείμενο που θέλετε και αυτό, με τη σειρά του, το αναγνωρίζει και το μετατρέπει σε ASCII κείμενο στον clipboard. Η αναγνώριση του κειμένου γίνεται με βάση το γνωστό και πολύ επιτυχημένο πρόγραμμα Readiris, το οποίο υποστηρίζει όλες τις ευρωπαϊκές γλώσσες, συμπεριλαμβανομένης φυσικά της ελληνικής. Από εκεί και πέρα, εσείς έχοντας παράλληλα ανοιχτή κάποια άλλη εφαρμογή (για παράδειγμα, κάποιον επεξεργαστή κειμένου) παίρνετε το κείμενο από τον clipboard και το χρησιμοποιείτε κατάλληλα.

Το Irispen διακρίνεται για την προσεγμένη και ιδιαίτερα εργονομική κατασκευή του, η οποία σε συνδυασμό με την απλότητα του χειρισμού του τού παρέχει κάποιο πλεονέκτημα έναντι των υπόλοιπων OCR λύσεων. Οσο για το Readiris, μπορούμε να αναφέρουμε ότι παρουσίασε πολύ υψηλά ποσοστά αναγνώρισης, ενώ αρκετά ενδιαφέρον είναι το γεγονός ότι μπορεί να αναβαθμιστεί, ώστε να αναγνωρίζει barcodes και χειρόγραφο κείμενο.

Συνοψίζοντας, το Irispen αποτελεί μία καλή επιλογή στον τομέα της αναγνώρισης κειμένου και σίγουρα θα σας γλιτώσει από πολύ κόπο.

MICROTEK PAGEWIZ



Είδος:	**Scanner**
Τιμή:	**90.000 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**BSI, τηλ.: 6511826**

Ακόμα μία λύση έρχεται να δώσει η Microtek στο χώρο του OCR. Το PageWiz είναι ουσιαστικά ένας ασπρόμαυρος scanner επίπεδης κύλισης, που ωστόσο δεν έχει τόσο στενούς ορίζοντες, καθώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για μία σειρά άλλων λειτουργιών, όπως είναι η αποστολή fax ή e-mail και, φυσικά, για OCR, πάντα με τη βοήθεια του κατάλληλου software. Πράγματι, το πακέτο έρχεται με πολυάριθμα εργαλεία, από πλευράς λογισμικού, τα οποία εκμεταλλεύονται το PageWiz στο μέγιστο βαθμό. Το κυριότερο από αυτά είναι το Microtek Pagesuit, το οποίο παίζει το ρόλο του κεντρικού διαχειριστή των υποθέσεων που αφορούν στο PageWiz. Ετσι, μέσω του Pagesuit, σας δίνεται η δυνατότητα να σαρώσετε καταρχήν τη σελίδα που σας ενδιαφέρει και στη συνέχεια να την αποθηκεύσετε, να την εκτυπώσετε ή να την περάσετε από OCR, όπου και συναντάμε το Readiris. Αν έχετε fax/modem, μπορείτε να την αποστείλετε ως μήνυμα fax, ενώ αν έχετε επιπλέον και πρόσβαση στο Internet, μπορείτε να στείλετε e-mail.

Από πλευράς συνδεσμολογίας, τα πράγματα είναι ιδιαίτερα απλά, μια και δεν χρειάζεται να επέμβετε καθόλου στο εσωτερικό του υπολογιστή. Απλώς συνδέετε το PageWiz στην παράλληλη θύρα και χρησιμοποιείτε ένα τροφοδοτικό για την παροχή ρεύματος. Αν έχετε εκτυπωτή ή κάποια άλλη συσκευή, η οποία επίσης χρειάζεται την παράλληλη θύρα, τότε τη συνδέετε στο PageWiz και επιλέγετε ποια από τις δύο συσκευές θα χρησιμοποιήσετε μέσω του παρεχόμενου software.

Οπως είναι φανερό, λοιπόν, η χρήση του PageWiz είναι απλή, ενώ οι δυνατότητές του περιορίζονται μόνο από τη φαντασία σας, καθώς αποτελεί ένα εργαλείο για πολλούς και διαφορετικούς σκοπούς.

GENIUS EASYPAINTER



Είδος:	**Μέσο ζωγραφικής**
Τιμή:	**32.000 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**Informatics, τηλ.: 2716340**

Μπορεί ο υπολογιστής να διαθέτει τέλεια μέσα για τη δημιουργία και την επεξεργασία εικόνας, αλλά το ανθρώπινο χέρι και το ταλέντο δεν αντικαθιστώνται εύκολα. Κάπως έτσι σκέφτηκε και η Genius και αποφάσισε να δημιουργήσει το EasyPainter, προκειμένου να καλυφθεί σε κάποιο βαθμό το κενό αυτό. Το EasyPainter, λοιπόν αποτελείται χοντρικά από μία επίπεδη επιφάνεια και από ένα "στυλό". Εσείς απλώς χρησιμοποιείτε το στυλό για να ζωγραφίσετε επάνω στην επιφάνεια και το αποτέλεσμα μεταφέρεται στον υπολογιστή.

Ας δούμε, όμως, τα πράγματα λίγο πιο ρεαλιστικά. Εκείνο που συμβαίνει στην πράξη είναι η αντιστοίχιση του αριστερού και του δεξιού πλήκτρου του mouse με τη μύτη και το κουμπί του στυλό, αντίστοιχα. Από εκεί και πέρα, χρησιμοποιείτε τα κατάλληλα προγράμματα για να ζωγραφίσετε, όπως θα κάνατε με το mouse. Αυτό δηλαδή που προσφέρει το EasyPainter είναι σταθερότητα και ευκολία χρήσης.

Τέλος, σημαντική είναι η δυνατότητα μεσολάβησης κάποιου κενού διαστήματος ανάμεσα στην επιφάνεια και το στυλό. Αν τοποθετήσετε εκεί ανάμεσα κάποια ήδη υπάρχουσα ζωγραφιά, μπορείτε να την αποτυπώσετε στον υπολογιστή. Για τους φιλόδοξους ζωγράφους, λοιπόν, οι οποίοι θέλουν να εκμεταλλεύονται συγχρόνως και τις ευκολίες που παρέχουν οι υπολογιστές, το EasyPainter συστήνεται ανεπιφύλακτα.

Ο ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΣ ΣΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ

VISUAL DOMINUS PRO v.4.0

ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ

Microsoft Windows 95

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ 32-BIT ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ



Με τη βοήθεια του επαγγελματικού προγράμματος δημιουργίας εφαρμογών VISUAL DOMINUS PRO μπορείτε να αναπτύξετε μόνοι σας τις δικές σας 16-bit ή 32-bit εφαρμογές. Εκμεταλλευθείτε τα πανίσχυρα εργαλεία του VISUAL DOMINUS PRO και δημιουργήστε γρήγορα και εύκολα, χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις προγραμματισμού, εφαρμογές που καλύπτουν πλήρως τις προσωπικές σας απαιτήσεις. Ακόμη και άν ασχολείστε επαγγελματικά με την παραγωγή εφαρμογών, το VISUAL DOMINUS PRO θα αποδειχθεί ένας πολύτιμος συνεργάτης.



ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

- Πανίσχυρη δομημένη γλώσσα προγραμματισμού για τους απαιτητικούς
- Αποθήκευση απεριόριστων αντικειμένων (κείμενα, multimedia κ.ά.) σε κάθε εγγραφή των αρχείων και ταυτόχρονη πρόσβαση στις εξωτερικές εφαρμογές για τη διαχείρισή τους
- Πλήρης διαχείριση αρχείων MS ACCESS, dBASE III, IV, FOXPRO 2.0, 2.5 κ.ά.
- Εύκολη δημιουργία και επεξεργασία SQL
- Multi-user σχεσιακή βάση δεδομένων
- Απεριόριστα αρχεία ή εγγραφές
- Δημιουργία πολλαπλών indexes με κριτήρια
- Απεριόριστοι τρόποι ανάκτησης πληροφοριών
- Ετοιμες φόρμες λειτουργιών
- Δημιουργία λογιστικών φύλλων και αυτόματη σύνδεση με τα αρχεία εφαρμογής
- Dialog Editor
- Menu Editor
- Code Editor

ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΗΜΟΣΘΕΝΗ ΠΟΣΕΙΔΩΝΑ

Περιλαμβάνει πέντε λειτουργικά παραδείγματα-εφαρμογές, έτοιμα να τα δουλέψετε:

- Πελάτες - Αποθήκη - Τιμολόγια
- Εσοδα - Εξοδα
- Γραμμάτια - Επιταγές
- Διαχείριση Courier
- Διαχείριση καταστημάτων πωλήσεων μοτοσικλετών - αυτοκινήτων

ΤΙΜΗ 39.700 ΔΡΧ.

SOFTWARE ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, fax: 9242219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: ANUBIS SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Παρακαλώ στείλτε μου το πρόγραμμα: VISUAL DOMINUS PRO v.4.0
ΟΝΟΜ/ΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ...
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. ....
ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ.. ΗΜ/ΝΙΑ..........................
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον:
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ...
Α.Φ.Μ.. Δ.Ο.Υ. ....

Απέστειλα ταχ. επιταγή
Νο............................ (προς Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)
❑ Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το πρόγραμμα.
❑ Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου:
VISA ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ DINERS ❑
Αριθμός κάρτας ....
Ημ/νία Λήξεως..
Υπογραφή..
Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

MANHATTAN BURGER MOUSE



Είδος: Mouse
Τιμή: 11.000 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: MicroTec, τηλ.: 8835115

Τον τελευταίο καιρό, παρατηρείται μία τάση για πιο ανθρώπινο περιβάλλον εργασίας, με σκοπό να σταματήσει ο ηλεκτρονικός υπολογιστής να θεωρείται ένα στυγνό και απρόσωπο εργαλείο. Μέσα σε όλη αυτή την κατάσταση, υπάρχει πάντα περιθώριο για χιούμορ και αστεϊσμό. Ενα χαρακτηριστικότατο παράδειγμα, λοιπόν, είναι αυτό το mouse, το οποίο - όπως φαίνεται και στη φωτογραφία - εξωτερικά μοιάζει με ένα ...καλοψημένο cheeseburger. Μάλιστα, για να γίνει ρεαλιστικότερη η όλη ιδέα, το mousepad φαίνεται σαν ένα πιάτο με τηγανητές πατάτες.

Κατά τα άλλα, πάντως, το Burger Mouse δεν είναι παρά ένα κοινό ποντίκι, τίποτα λιγότερο και τίποτα περισσότερο. Οπότε, αν θέλετε και εσείς να κάνετε το χώρο εργασίας σας πιο ευχάριστο, το Burger Mouse είναι η ιδανική και, το κυριότερο, η πιο ...νόστιμη λύση.



ROCKFIRE GLIDE ZIPPER

Είδος: Joystick
Τιμή: 14.500 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Informatics, τηλ.: 2716340

Μία από τις πιο ενδιαφέρουσες προτάσεις, όσον αφορά στα joysticks, είναι αναμφισβήτητα το Glide Zipper. Στο πακέτο περιέχονται δύο joysticks, τα οποία ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα της κατηγορίας τους για το γεγονός ότι είναι ασύρματα. Δηλαδή, αρχικά συνδέεται κάποιος δέκτης στη θύρα για joystick και, στη συνέχεια, τα σήματα στέλνονται πλέον σε αυτό το δέκτη.

Η τροφοδοσία τους γίνεται με μπαταρίες, οι οποίες όμως δεν συμπεριλαμβάνονται στο πακέτο. Η εξωτερική σχεδίαση των χειριστηρίων είναι παρόμοια με αυτή του Silver Shuttle, με λιγότερα κουμπιά όμως. Εχουν, λοιπόν, δύο βασικά fire buttons, το A και το B, δύο δευτερεύοντα, το C και το D, ενώ τέλος υπάρχει και η δυνατότητα για auto firing.

Γενικά, πάντως, απέδωσαν πολύ καλά όπου και αν δοκιμάστηκαν και σε καμία περίπτωση δεν τίθεται θέμα καθυστέρησης στην απόκριση. Συνεπώς, αν σας ενδιαφέρει το παιχνίδι με δύο παίκτες και δεν θέλετε να μπερδεύεστε με πολλά καλώδια, η κατάλληλη επιλογή για σας είναι το Glide Zipper.

REAL VISION - RV107



Είδος:	**VGA Card + Video Card + TV Tuner**
Τιμή κάρτας:	**67.000 δρχ. + ΦΠΑ**
Τιμή telecontrol:	**8.300 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**Informatics, τηλ.: 2716340**

Αυτό και αν είναι gadget! 3 σε 1. Η RV107 είναι μία κάρτα τύπου PCI, η οποία συνδυάζει VGA κάρτα γραφικών, κάρτα video και TV tuner. Οι εκπλήξεις όμως δεν σταματάνε εδώ. Ετσι, αν προσθέσετε ακόμα μία κάρτα (τύπου ISA), μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και τηλεκοντρόλ (!!!) για τον έλεγχο ορισμένων λειτουργιών.

Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή. Με μία πρώτη ματιά στην RV107, θα παρατηρήσει κάποιος την ομολογουμένως περίπλοκη συνδεσμολογία της. Αν διαβάσουμε όμως προσεκτικά τα εγχειρίδια, όλα τα μυστήρια ξεδιαλύνονται. Στην κάρτα, λοιπόν, συνδέονται αρχικά το monitor, κάποια ηχεία για να έχετε στερεοφωνικό ήχο, ενώ για την καλή λήψη του σήματος απαιτείται και κάποια κεραία. Από εκεί και πέρα, σας δίνεται η δυνατότητα να συνδέσετε ένα πλήθος συσκευών, όπως βιντεοκάμερα, video ή laser disk player. Η RV107 συνοδεύεται από drivers και πλούσιο λογισμικό, τόσο για DOS και Windows 3.11 όσο και για Windows 95, το οποίο και εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητές της.

Οσον αφορά στο τηλεχειριστήριο τώρα, η υπόθεση είναι απλούστατη. Απλώς, εγκαθιστάτε την κάρτα και συνδέετε ένα καλώδιο με έναν ακροδέκτη σε αυτή. Κατόπιν, μέσω του software που υπάρχει σε δισκέτα, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για τον έλεγχο του TV tuner και, ενδεχομένως, του audio CD, αν έχετε CD-ROM.

Συνολικά, πάντως, αποτελεί μία πανίσχυρη κάρτα στο χώρο του video editing και αποτελεί ενδεχομένως το απόλυτο εργαλείο για τον επαγγελματία.

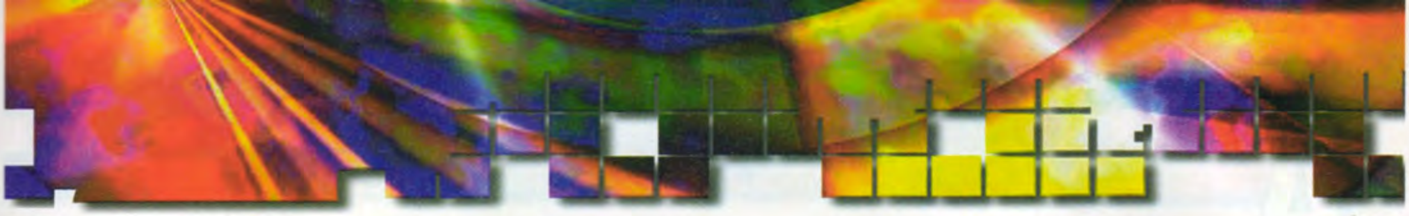


SKYMASTER

Είδος:	**Joystick**
Τιμή:	**9.350 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**Plotline, τηλ.: 3840482**

Η QuickShot είναι μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής joysticks και είναι ενδεικτικό το γεγονός ότι μέχρι σήμερα έχει πουλήσει γύρω στα 42.000.000 joysticks.

Ενα από τα τελευταία της μοντέλα είναι το Skymaster, το οποίο ανήκει στη σειρά των joysticks με την ονομασία The Lethal Series. Οπως φαίνεται και από το σχήμα του, απευθύνεται κυρίως στους φίλους των flight simulators και περιέχει όλα τα συνήθη πλήκτρα για αυτά τα παιχνίδια. Βασική διαφορά του έναντι των παλαιών μοντέλων της εταιρίας είναι η πολύ καλύτερη ποιότητα κατασκευής, κάτι που φαίνεται και από το βασικό stick, αλλά και από τη βάση του, η οποία είναι μεταλλική. Εκτός από το standard fire button, το οποίο παίζει το ρόλο "σκανδάλης", υπάρχουν άλλα δύο fire buttons, ένα στο μπροστινό μέρος του stick και ένα στο πίσω και κάτω μέρος, το οποίο ανάλογα με το παιχνίδι χρησιμοποιείται για δευτερεύουσες εργασίες. Ωστόσο, τα βασικά ατού του συγκεκριμένου joystick δεν είναι αυτά. Η προσοχή επικεντρώνεται κυρίως στο HAT, που είναι ένα πολύ μικρό stick στο πάνω μέρος του joystick, με το οποίο βλέπουμε διάφορες όψεις κατά τη διάρκεια μίας πτήσης, καθώς και στο Throttle control, το οποίο βρίσκεται στο αριστερό μέρος της βάσης και μας βοηθάει να αυξομειώνουμε την ώθηση. Η ανατομία του joystick είναι πολύ καλή, ενώ πολύ χρήσιμη είναι μία μικρή βάση στο κάτω δεξιό μέρος του stick, η οποία ξεκουράζει τον καρπό. Το μόνο που θα μπορούσαμε να χρεώσουμε στα αρνητικά είναι το ότι η βάση είναι σχετικά ελαφριά, με αποτέλεσμα να ανασηκώνεται σε απότομες κινήσεις, καθώς δεν υπάρχουν βεντούζες όπως σε παλαιά μοντέλα. Σε γενικές γραμμές, όμως, το Skymaster είναι ένα καλό joystick και ένα από τα καλύτερα στον τομέα σχέσης τιμής/απόδοσης.



F-16 FLIGHT CONTROL SYSTEM



Είδος:	**Joystick**
Τιμή:	**55.000 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**Silicon Valley, τηλ.: 3802397**

Εάν θα πρέπει να δώσουμε σε κάποιο joystick τον τίτλο του κορυφαίου στην κατηγορία των flight simulator παιχνιδιών, σίγουρα αυτός πρέπει να αποδοθεί στο F-16 FLCS της Thrustmaster. Πρόκειται για το πιο ρεαλιστικό joystick και αυτό γίνεται εύκολα κατανοητό, εάν λάβουμε υπόψη ότι το joystick αποτελεί πιστή αντιγραφή του αντίστοιχου από το αεροσκάφος F-16 - εξ ου και το όνομά του. Οι μόνες διαφορές που θα μπορούσε ίσως κάποιος να επισημάνει είναι ότι σίγουρα το αυθεντικό κατασκευάζεται από διαφορετικό πλαστικό, αλλά και το ότι τα πλήκτρα του δεν προγραμματίζονται. Η δεύτερη διαφορά αποτελεί όμως και ένα από τα πλεονεκτήματα του F-16 FLCS έναντι των περισσότερων joysticks. Βέβαια, μη φανταστείτε ότι θα πρέπει κάθε φορά να ορίζετε μία προς μία τη λειτουργία κάθε button, αφού είτε κάθε παιχνίδι αναγνωρίζει αυτόματα το joystick και έχει έτοιμο το set των πλήκτρων είτε, μέσω της βοηθητικής δισκέτας που το συνοδεύει, κάνετε download στο joystick το σετ των πλήκτρων, επιλέγοντας το αντίστοιχο παιχνίδι. Για να γίνουν όλα τα παραπάνω, ωστόσο, το joystick έχει μία ιδιάζουσα συνδεσμολογία. Εκτός από την game card, πρέπει να συνδέσουμε και το πληκτρολόγιο πρώτα πάνω σε αυτό. Υπάρχουν βέβαια όλοι οι απαραίτητοι adaptors, ακόμα και ps/2 πληκτρολόγια, καθώς και αναλυτικό βιβλίο οδηγιών. Αυτό που εντυπωσιάζει το χειριστή του F-16 FLCS, από την πρώτη στιγμή, είναι η τέλεια ανατομία του, καθώς και η υψηλή λειτουργικότητα των πλήκτρων του, τα οποία εκ πρώτης όψεως φαίνονται πάρα πολλά.



F-16 THROTTLE QUADRANT SYSTEM

Είδος:	**Joystick**
Τιμή:	**65.000 δρχ. + ΦΠΑ**
Εταιρία διάθεσης:	**Silicon Valley, τηλ.: 3802397**

Εάν είστε κάτοχοι του F-16 FLCS, τότε θα πρέπει σύντομα να αποκτήσετε και το "ταίρι" του, το F-16 TQS. Πρόκειται για το stick που παίζει το ρόλο του ρυθμιστή ώθησης και, όπως και το F-16 FLCS, έτσι και το F-16 TQS αποτελεί πιστό αντίγραφο αυτού που θα βρείτε σε ένα αεροσκάφος τύπου F-16.

Αυτό που μας έκανε άριστη εντύπωση είναι η τέλεια ανατομία του. Το χέρι βρίσκει αμέσως τη θέση πάνω στο stick και σε λίγα λεπτά μπορούμε να χειριζόμαστε την ώθηση του αεροσκάφους μας (ώθηση, κλείσιμο κινητήρων και afterburner), καθώς και πολλές ακόμα λειτουργίες, μέσω των υπόλοιπων πλήκτρων. Και αυτά είναι πολύ εργονομικά τοποθετημένα (αν και για αυτό τα εύσημα προφανώς πηγαίνουν στην General Dynamics, την εταιρία που κατασκευάζει τα F-16) και μολονότι καθένα ενεργοποιείται με διαφορετικό τρόπο, είναι ωστόσο πολύ λειτουργικά. Μέσω αυτών, λοιπόν, μπορείτε να χειριστείτε τον ασύρματο, τα αερόφρενα, το εύρος εμβέλειας του ραντάρ και άλλα.

Είναι χαρακτηριστικό ότι εάν κάνετε την κατάλληλη συνδεσμολογία, μπορείτε να χειριστείτε μέχρι και το mouse μέσα από το F-16 TQS, ώστε να μη σηκώνετε τα χέρια σας καθόλου πάνω από τα χειριστήρια. Με το F-16 FLCS και το TQS έχετε έναν τέλειο συνδυασμό και μόνον οι πολύ φανατικοί φίλοι του είδους θα θέλουν το κάτι παραπάνω, που αυτή τη στιγμή είναι η limited edition του F-16 FLCS, το οποίο προσεγγίζει το τέλειο από πλευράς ποιότητας, αλλά έχει απαγορευτική τιμή.

FORMULA T2



Είδος: Τιμόνι
Τιμή: 63.550 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Silicon Valley, τηλ.: 3802397

Μπορεί μέχρι τώρα να έχουν κυκλοφορήσει πάρα πολλά joysticks, τα οποία εξειδικεύονται σε flight simulators, κάτι ανάλογο όμως δεν συμβαίνει και με αντίστοιχα sticks για τους φίλους των racing simulations. Ενα από τα λίγα σε αυτό τον τομέα είναι το Formula T2 της ThrustMaster.

Πρόκειται για το νεότερο μοντέλο της εταιρίας (το παλαιό ήταν το Formula T1), το οποίο έχει πάρα πολλές βελτιώσεις σε σχέση με τον προκάτοχό του. Πιο συγκεκριμένα, διαθέτει ένα μικρό (σε σχέση με τα αυτά των αυτοκινήτων) τιμόνι, το οποίο έχει πολύ καλή αίσθηση, καθώς τα ελατήρια που φροντίζουν για την επαναφορά διαθέτουν πολύ σωστή κλιμάκωση.

Επίσης, υπάρχει και ένα σετ από πετάλια (γκάζι, φρένο), τα οποία βρίσκονται σε μία βάση που τοποθετείται στο πάτωμα. Σε αντίθεση με το T1, τώρα τα πετάλια έχουν μεγάλη ομοιότητα με πραγματικά, ενώ παράλληλα έχουν την ίδια σκληρότητα στο πάτημα. Εκτός από αυτά, στο δεξί μέρος του τιμονιού θα βρείτε ένα μικρό μοχλό, ο οποίος χρησιμεύει για τις αλλαγές ταχυτήτων, καθώς και δύο fire buttons, τα οποία χρησιμοποιούνται ανάλογα με το παιχνίδι (σε αρκετά που δοκιμάσαμε, το T2 δεν χρησιμοποιούνταν). Μπορεί να μην υπάρχει κάποιο περιφερειακό ανάλογης χρησιμότητας στην αγορά, αλλά και πάλι δύσκολα θα μπορούσε να διαθέτει καλύτερη ποιότητα από αυτήν του T2. Συνεργάστηκε τέλεια σε όλα τα racing simulations που το δοκιμάσαμε, από τα παλαιά (Grand Prix Formula One) έως και τα πιο πρόσφατα (Need For Speed), και σε κάνει πράγματι να αισθάνεσαι ότι οδηγείς αυτοκίνητο και όχι ότι παίζεις παιχνίδι.



PHILIPS BRILLIANCE 15A MULTIMEDIA MONITOR

Είδος: Multimedia οθόνη
Τιμή: 148.000 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Philips Hellas, τηλ.: 4894911

Τελικά, οι multimedia υλοποιήσεις μάλλον δεν έχουν όρια. Ο λόγος γίνεται για τη νέα οθόνη της Philips, η οποία έχει στο πλαϊνό της τμήμα ένα ζευγάρι ηχείων και για αυτό χαρακτηρίζεται multimedia monitor. Η εξωτερική σχεδίαση της μπορεί να χαρακτηριστεί με μία λέξη άψογη, ενώ αντίστοιχα εντυπωσιακές είναι και οι επιδόσεις της. Κυμαίνεται σε υψηλότατα επίπεδα ευκρίνειας και αναγνωσιμότητας, ακόμα και σε ανάλυση 1280x1024. Ακολουθεί όλα τα γνωστά standards και υποστηρίζει την DDC1/DDC2B λειτουργία, για αμφίδρομη επικοινωνία με τον υπολογιστή. Γενικά, είναι χάρμα λειτουργικότητας, ενώ οι ρυθμίσεις της αποτελούν "παιχνιδάκι". Τέλος, αρκετά καλά είναι και τα ηχεία, ενώ υπάρχει εναλλακτικά και υποδοχή για ακουστικά, καθώς και ποτενσιόμετρο για τη ρύθμιση της έντασης. Πρόκειται για μία πολύ καλή περίπτωση οθόνης, ενώ ταυτόχρονα δίνει ακόμα μία λύση στο πρόβλημα του χώρου, όσον αφορά στα ηχεία. ■

COMPUTER GAMES

Η φιλολογία του αύριο



Συνέντευξη με τον Ιωάννη Καραϊωσηφόγλου

Από αυτό το τεύχος του "PC Master" αναλαμβάνουμε την πρωτοβουλία να σας γνωρίσουμε καλύτερα τους ανθρώπους που είναι υπεύθυνοι για την ψυχαγωγία σας, δηλαδή τα στελέχη των μεγαλύτερων εταιριών στην Ελλάδα που ασχολούνται με τη διανομή και εμπορία game software.

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

Ξεκινάμε με έναν από τους πρώτους διδάξαντες του χώρου τον κ. Ιωάννη Καραϊωσηφόγλου, της γνωστής σε όλους Plotline.

PC Master: Θα θέλαμε να μας περιγράψετε την ιστορία της εταιρίας σας στο χώρο της Πληροφορικής.

Ιωάννης Καραϊωσηφόγλου: Στην Plotline είμαστε μία ομάδα ανθρώπων που έχουμε "τρέλα" με την τεχνολογία. Για μας η Πληροφορική είναι ένα μέσο που βοήθησε να περάσουν για πρώτη φορά στον πολύ κόσμο εργαλεία που βρίσκονταν πριν από την εμφάνισή της μόνο στα χέρια των ισχυρών. Την εποχή που ξεκινήσαμε, το 1980, η ενασχόληση με τους υπολογιστές ήταν ένα είδος ιδεολογίας. Εξακολουθούμε λοιπόν και τώρα, μετά από τόσα χρόνια, να αγαπάμε αυτό που λέμε "μέλλον" και να επενδύουμε σε αυτό τις προσπάθειές μας. Για μας, λοιπόν, ο υπολογιστής δεν είναι απλώς ένα εργαλείο παραγωγικότητας, αλλά ένας τρόπος αλλαγής συνολικά του κόσμου, το όχημα που οδηγεί σε μια νέα πραγματικότητα.

Το 1983 φτιάξαμε την πρώτη μας εταιρία, τις "Microϊδέες", ένα software house για home μηχανήματα. Το 1987 δημιουργήσαμε την πρώτη BBS στην Ελλάδα, τον Άργο", ενώ επίσης υπήρξα ο ίδιος ο πρώτος αρχισυντάκτης του "Pixel".

Ακόμα, μεγάλη είναι η αγάπη μου για την science fiction και, μάλιστα, είμαι και σήμερα χορηγός του club των φίλων του Star Trek. Τελικά, από όλες τις δραστηριότητες, αυτή που παρέμεινε σε λειτουργία μέχρι σήμερα ήταν τα μαγαζιά που φτιάξαμε. Κάτι που επίσης ξεκινήσαμε πρώτοι στην Ελλάδα ήταν η διάθεση μέσα από αυτά αυθεντικών παιχνιδιών. Τονίζω πως τα παιχνίδια δεν είναι για μας αντικείμενο εμπορικό, αλλά η καινούρια φιλολογία του αύριο. Οταν μπήκαμε σε αυτόν το χώρο, πριν από οκτώ χρόνια, κανείς δεν διανοούνταν στην Ελλάδα να φέρει αυθεντικό παιχνίδι. Ολη η Στουρνάρη έκανε αντίγραφα και αναγκάστηκα μάλιστα, ειρήσθω εν παρόδω, να κλείσω τις "Microϊδέες" εξαιτίας ακριβώς αυτής της κατάστασης. Συνειδητοποιήσαμε, λοιπόν, πως ο μόνος τρόπος για να δώσουμε στους πελάτες μας παιχνίδια σε επάρκεια, καλή τιμή και ποιότητα που να αξίζει τα χρήματά τους ήταν οι εισαγωγές.

PCM: Ποιες εταιρίες game software αντιπροσωπεύετε στην Ελλάδα και βάσει ποιων κριτηρίων προχωρήσατε στην επιλογή τους;

Ι.Κ.: Την εποχή που ξεκινήσαμε, δεν υπήρχε κανένα κριτήριο. Φέρναμε ό,τι μπορούσαμε να βρούμε. Απλώς, οι εταιρίες με τις οποίες αρχίσαμε και συνεχίζουμε να αντιπροσωπεύουμε καλύπτουν σήμερα το 80% της αγοράς. Ανάμεσα στις πιο γνωστές φίρμες με τις οποίες συνεργαζόμαστε συγκαταλέγονται οι Electronic Arts, Microprose, Sierra, Acclaim, Virgin, Interplay, Time Warner, LucasArts και Origin.

PCM: Το φαινόμενο των "παράλληλων εισαγωγών" είναι συχνό στην ελληνική αγορά. Για ποιους λόγους, κατά τη γνώμη σας, ένας gamer θα αγοράσει ένα παιχνίδι εταιρίας που αντιπροσωπεύεται από εσάς και όχι από κάποιον άλλο εισαγωγέα;

Ι.Κ.: Οι πειρατές, προσπαθώντας να αποκτήσουν ένα είδος "νομίμου εμφανίσεως", κάνουν και παραεισαγωγή φέρνοντας μερικά αυθεντικά κομμάτια. Η πραγματικότητα είναι πως, στο συνολικό αριθμό κομματιών που πουλάμε, το ποσοστό αυτό είναι αμελητέο - συνήθως 30-40, το πολύ 100 κομμάτια, τη στιγμή που οι πωλήσεις ενός τίτλου είναι πολλαπλάσιες. Τώρα, σε ό,τι αφορά τους λόγους που έχει ένας gamer για να προτιμήσει εμάς... Πρώτον, τα παιχνίδια που φέρνουμε εδώ και ενάμιση χρόνο περίπου συνοδεύονται από ελληνικές οδηγίες. Δεύτερον, έχουμε πε-

τύχει τα παιχνίδια μας να διατίθενται περίπου στη μισή τιμή από την αντίστοιχη στο εξωτερικό. Για παράδειγμα, όταν η υπόλοιπη αγορά πουλούσε πέρυσι το Wing Commander III στις 23.000 δρχ., εμείς το δίναμε μόνο με 13.000. Αλλο ένα βασικό επιχείρημα είναι πως διαθέτουμε πλήρη πολιτική υποστήριξης του πελάτη και κάλυψή του σε οποιοδήποτε πρόβλημα. Αντικαθιστούμε αμέσως χαλασμένα παιχνίδια, βοηθάμε όσους δεν καταλαβαίνουν πώς δουλεύει ένα παιχνίδι, δίνουμε ακόμα και hints αν κάποιος έχει "κολλήσει". Η υποστήριξη αυτή υπάρχει ακόμα και στο σημείο πωλήσεως. Αν, δηλαδή, βρεθεί χαλασμένο παιχνίδι μας στην Ορεστιάδα, επί παραδείγματι, ο αντιπρόσωπός μας θα κάνει επιτόπου αντικατάσταση. Αυτή είναι η πολιτική που έχουμε εδώ και τρία χρόνια. Πάλι πρώτοι και σε αυτό!

PCM: Οταν λέμε πως ένα παιχνίδι σημείωσε καλές πωλήσεις στην ελληνική αγορά, για τι αριθμό κομματιών κάνουμε λόγο συνήθως;

Ι.Κ.: Συνήθως, οι πωλήσεις ενός καλού παιχνιδιού κυμαίνονται ανάμεσα στα 500 και τα 5.000 κομμάτια. Το Phantasmagoria, για παράδειγμα, πούλησε γύρω στα 3.000 κομμάτια, ενώ το NBA Live περίπου 5.000. Αυτά, βέβαια, είναι εξαιρέσεις. Το σύνηθες θα λέγαμε πως είναι αρκετά χαμηλότερο.

PCM: Πόση βαρύτητα δίνετε στη διαφήμιση, προκειμένου να προωθήσετε νέες παραγωγές; Πιστεύετε πως η σωστή διαφήμιση επηρεάζει αποφασιστικά τον Ελληνα gamer;

Ι.Κ.: Φυσικά δίνουμε βαρύτητα στη διαφήμιση των προϊόντων μας στον ειδικό Τύπο, αλλά η πραγματικότητα είναι πως μεγαλύτερη σημασία για μας έχει η παρουσίαση των νέων τίτλων από τα ίδια τα περιοδικά. Επειδή η έκταση της ελληνικής αγοράς δεν είναι τέτοια που να δικαιολογεί αυτό που λέμε "ισχυρή διαφήμιση" σε τηλεοπτικά μέσα, για παράδειγμα, κυρίως βασιζόμαστε στο ότι ο ειδικός Τύπος θα δώσει σωστή πληροφόρηση στον πελάτη. Εδώ θα πρέπει να ξεκαθαρίσουμε πως αν ένα παιχνίδι δεν είναι αξιόλογο, δεν έχουμε καμία διάθεση να το δούμε να παίρνει καλές κριτικές ή μεγάλη βαθμολογία στα περιοδικά. Σε τελική ανάλυση, αυτό που μας ενδιαφέρει είναι να ικανοποιηθεί ο πελάτης μας και όχι να του πουλήσουμε ένα μέτριο προϊόν, τη στιγμή που η γκάμα μας διαθέτει εκατοντάδες τίτλους.

PCM: Τελευταία κάνει θραύση στη διεθνή αγορά το φαινόμενο "διορθωτικών" εκδόσεων των καινούριων παιχνιδιών. Οι χρήστες του Internet συνήθως εξυπηρετούνται παίρνοντας τις νέες εκδόσεις υπό μορφή patch files. Εχετε λάβει την απαιτούμενη μέριμνα ώστε να εξυπηρετείτε εκείνους τους πελάτες σας που δεν έχουν πρόσβαση στο Internet, παρέχοντάς τους νέες εκδόσεις όταν αυτές υπάρχουν;

Ι.Κ.: Επειδή εμείς εισάγουμε παράλληλα με την ευρωπαϊκή διανομή, όταν το παιχνίδι φτάσει σε μας, έχει ήδη δουλέψει για έναν μήνα τουλάχιστο στην Αμερική και τα λάθη έχουν διορθωθεί. Ετσι, το πρόβλημα αυτό παρουσιάζεται πολύ σπάνια, θα λέγαμε σε 1-2 τίτλους στους 150. Τα patch files τα δίνουμε πάντοτε και δεν διστάζουμε ακόμα και να αντικαταστήσουμε ένα παιχνίδι όταν υπάρχει σοβαρό πρόβλημα. Επειδή πολλοί παραεισαγωγείς φέρνουν παιχνίδια απευθείας από την Αμερική, προσπαθώντας να κερδίσουν τις πρώτες μέρες πωλήσεων, εκεί είναι αλήθεια πως όσοι σπεύσουν να αγοράσουν συχνά "την πατάνε".

PCM: Πιστεύετε πως τα κρούσματα πειρατείας μειώθηκαν με την εξάπλωση των CDs; Ποια είναι τα σημαντικότερα όπλα που διαθέτετε ως εταιρία διανομής πρωτότυπου software για την καταπολέμησή της;

Ι.Κ.: Τα βασικά επιχειρήματα των πειρατών είναι πως πουλάνε φθηνά και φέρνουν πολύ γρήγορα τους καινούριους τίτλους. Η δική μας απάντηση στο φαινόμενο ήταν η εξής: Πρώτον, κατεβάσαμε τις τιμές για να τους χτυπήσουμε εκεί που πονάνε. Οταν, για παράδειγμα, δίνουμε το Wing Commander IV με 6 CDs στις 13.000 δρχ., προφανώς το κόστος είναι ιδιαίτερα χαμηλό. Δεύτερον, η υποστήριξή μας είναι πολύ καλή, ώστε ο πελάτης μας να αισθάνεται πως έχει πίσω του μια σοβαρή εταιρία, αντί να είναι μέρος μιας αλυσίδας κλοπής. Εμείς, ως Plotline, δεν ασχολούμαστε με τους πειρατές - άλλωστε, οι εταιρίες του εξωτερικού έχουν στην Ελλάδα δικηγόρους που ασχολούνται με το θέμα -, αλλά κοιτάμε πώς θα καλύψουμε όσο το δυνατόν καλύτερα τις ανάγκες των πελατών μας. Με την εξάπλωση των CDs, η πειρατεία δεν μειώθηκε, απλώς μετατράπηκε σε πιο επαγγελματική. Εχει αναπτυχθεί μία μικρή βιομηχανία αντιγραφών, την οποία φυσικά θα πρέπει να αντιμετωπίσουν αυτοί που έχουν την ευθύνη - δηλαδή, το κράτος - και όχι εμείς. Δυστυχώς, όμως, το κράτος έχει ελλιπή ενημέρωση επί του θέματος, κάτι που ίσως είναι και δικό μας φταίξιμο.

"Οταν μπήκαμε σε αυτό" το χώρο, πριν από οκτώ χρόνια, κανείς δεν διανοούνταν στην Ελλάδα να φέρει αυθεντικό παιχνίδι.

PCM: Ποια, κατά τη γνώμη σας, είναι τα τρία καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά αυτή τη στιγμή, ανεξαρτήτως κατηγορίας;

Ι.Κ.: Χωρίς αμφιβολία, το κορυφαίο παιχνίδι αυτή τη στιγμή είναι το Wing Commander IV. Το NBA Live 96 που κυκλοφόρησε πρόσφατα είναι ο καλύτερος τίτλος στα sport. Στην τριάδα θα έβαζα ακόμη το Phantasmagoria. Να προσθέσω επίσης και το Command and Conquer που έχει κάνει πολύ καλές πωλήσεις και είναι και αξιόλογο ως προϊόν.

PCM: Ολα αυτά τα χρόνια που ασχολείστε με το game software σας έχει τύχει κάποιο διασκεδαστικό περιστατικό που θα μπορούσατε να μας αφηγηθείτε;

Ι.Κ.: Θα μεταφέρω την ερώτηση σε ένα άλλο επίπεδο. Οταν πρωτοήρθαμε σε επαφή με τις εταιρίες του εξωτερικού και λέγαμε ότι θέλουμε να κάνουμε διανομή στην Ελλάδα, έβαζαν τα γέλια. Και αυτό γιατί όσοι είχαν συνεργαστεί μαζί τους από τη δική μας αγορά τους είχαν αφήσει τέτοια "φέσια", ώστε επικρατούσε η εντύπωση πως όσοι έρχονται από την Ελλάδα είναι κλέφτες. Εμείς πράγματι ξεκινήσαμε την επαγγελματική διανομή στην Ελλάδα.

PCM: Υπάρχει κάτι που θα θέλατε να προσθέσετε;

Ι.Κ.: Κλείνοντας, θα ήθελα να αναφέρω πως είμαι πολύ ευχαριστημένος που το PC MASTER κάνει παρουσίαση της δουλειάς μας, γιατί νομίζω πως αξίζει τον κόπο να ξέρει το κοινό κάποιες πραγματικότητες που - ίσως - δεν είναι ευρύτερα γνωστές. ■

SPECIAL review

WING COMMANDER IV

Αναζητώντας το τίμημα της ελευθερίας



ΕΤΑΙΡΙΑ
Origin Interactive Movie
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
Action Game
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση

Δυστυχώς δημοσιεύουμε κάπως καθυστερημένα το review του Wing Commander 4. Ωστόσο, ένα κλασικό παιχνίδι όπως το Wing Commander αξίζει μίας εκτεταμένης παρουσίασης, έστω και αργά.

του Αργύρη Γιαγιά

Είναι γεγονός ότι τα παιχνίδια με τα οποία ασχολούμαστε τις περισσότερες ώρες συνήθως δεν είναι τα ιδιαιτέρως διαφημιζόμενα από τα ελληνικά και ξένα περιοδικά, για το λόγο ότι μετά τις πρώτες εντυπώσεις αυτό που μένει είναι το καλό gameplay. Αν, μάλιστα, το τελευταίο δεν είναι πολύ ισχυρό, με δυσκολία το παιχνίδι διατηρεί το ενδιαφέρον μας αμείωτο.

Ωστόσο, όταν μας επισκέπτεται κάποιος φίλος και θέλουμε να του επιδείξουμε τις δυνατότητες του υπολογιστή μας, δεν θα του δείξουμε κάποιο από τα παιχνίδια που ανήκουν στην παραπάνω κατηγορία. Αντίθετα, θα επιδείξουμε κάποιο πολύ εντυπωσιακό παιχνίδι, με πολύ καλά γραφικά, ήχους, εντυπωσιακή εισαγωγή και, φυσικά, πολλές δόσεις από full motion video.

Αναμφίβολα, σε αυτή την κατηγορία ανήκει και το Wing Commander 3, το οποίο είναι ένα παιχνίδι-κόσμημα για τη συλλογή μας. Αν λοιπόν το Wing Commander 3 ήταν πολύ εντυπωσιακό, μπορείτε να φανταστείτε πόσο πιο εντυπωσιακό είναι το Wing Commander 4, το οποίο έχει βελτιωθεί σε όλους τους τομείς.

Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά. Μετά τη μεγάλη επιτυχία του Wing Commander 3 (ξεπέρασε μέσα στους πρώτους μήνες τα 500.000 αντίτυπα), ήταν αναμενόμενο ότι η Origin δεν θα άφηνε το θόρυβο της επιτυχίας ανεκμετάλλευτο. Ετσι, από τους πρώτους μήνες του 1995 ξεκίνησε τις διαδικασίες παραγωγής του Wing Commander 4. Φυσικά και πάλι ο "έχων το γενικό πρόσταγμα" ήταν ο Chris Roberts, ο οποίος όμως είχε ένα σημαντικό πρόβλημα σχετικά με το σενάριο που θα είχε το νέο Wing Commander. Και αυτό διότι στο Wing Commander 3 τερματίστηκε ο πόλεμος με τους Kilrathi (ο οποίος διήρκεσε τρία παιχνίδια), αφού καταστρέψαμε τον πλανήτη τους.

Το κέντρο επιχειρήσεων.



Δεν υπήρχε, λοιπόν, κάποια "εύκολη λύση" σχετικά με την πορεία που θα είχε το σενάριο, μια και αναγκαστικά θα έλειπαν οι γνωστοί "κακοί". Οπως είπε χαρακτηριστικά ο ίδιος ο Chris Roberts, όταν άρχισε να δημιουργεί το σενάριο του Wing Commander 4, διαπίστωσε ότι είχε κάνει ένα πολύ μεγάλο λάθος στο τέλος του Wing Commander 3. Το λάθος αυτό ήταν ότι οι "αιώνιοι κακοί" τώρα δεν υπήρχαν και έτσι θα έπρεπε να γίνουν δραματικές αλλαγές στην πορεία που θα ακολουθούσε το νέο Wing Commander.





Λίγο πριν από την απογείωση.

Μετά από πολλές προτάσεις που "έπεσαν" στο τραπέζι, βρέθηκε τελικά το σενάριο και αμέσως άρχισαν τα γυρίσματα. Σύμφωνα λοιπόν με αυτό, στο Wing Commander 4 συμμετέχουν όλοι οι κεντρικοί ανδρικοί ρόλοι του Wing Commander 3. Πιο συγκεκριμένα, θα συναντήσετε και πάλι το Mark Hamill στον πρωταγωνιστικό ρόλο του Christopher Blair, τον Tom Wilson στο ρόλο του Maniac, το Malcolm McDowell στο ρόλο του ναυάρχου Tolwyn, τον Jason Bernard στο ρόλο του διοικητή Eisen και τον John Rhys-Davies στο ρόλο του Paladin. Επίσης, σε πιο δευτερεύοντες ρόλους θα βρείτε



Το σκάφος μεταφοράς προσωπικού.

το Francois Chav στο ρόλο του Vagabond και τον Chris Bergschneider στο ρόλο του Melek (αρχηγός των Kilrathi).

Για να πάρουμε μία πρώτη γεύση από το σενάριο του Wing Commander 4, αρκεί να δούμε την εισαγωγή του, η οποία είναι interactive. Εδώ, λοιπόν, βλέπουμε ότι ενώ όλα είναι ήσυχα στο γαλαξία, παρατηρούνται κάποιες μεμονωμένες επιθέσεις που αρχίζουν να διαταράσσουν το ήσυχο κλίμα. Οπως θα δούμε μάλιστα στην εισαγωγή, αυτές οι επιθέσεις είναι πολύ αιφνίδιες, καθώς τα αντίπαλα σκάφη γίνονται ορατά λίγο προτού δώσουν το τελικό χτύπημα.

Οι φήμες που κυκλοφορούν στα ανώτατα κλιμάκια αναφέρουν ότι οι επιθέσεις αυτές εξαπολύονται από τους Border Worlds, ένα μικρό "κράτος" από κάποιο μακρινό σημείο του Γαλαξία, το οποίο υπήρξε σύμμαχος των Kilrathi κατά τη διάρκεια του πολέμου. Ολα αυτά προκαλούν την έκτακτη σύγκλιση του ανωτάτου συμβουλίου, στο οποίο ο Paladin ζητάει να γίνει διερεύνηση του θέματος από το ναύαρχο Towlyn, ο οποίος καλείται να φέρει την εισήγησή του μέσα σε μία εβδομάδα.

Κάπου εδώ αρχίζει και η δική σας συμμετοχή - ως Christopher Blair. Ο Blair είναι πλέον γεωργός στο επάγγελμα και τη στιγμή που διεξάγεται το ανώτατο συμβούλιο, αυτός πίνει το ποτό του σε κάποιο μπαρ. Η τηλεόραση του μπαρ δείχνει στιγμιότυπα από τις διαδικασίες του συμβουλίου. Εδώ έχουμε και το πρώτο interactive σημείο της εισαγωγής, καθώς ένας βετεράνος του πολέμου θα μας ζητήσει τη βοήθειά μας για να αγοράσει ένα ποτό και είναι δική μας απόφαση το αν θα τον βοηθήσουμε ή όχι. Αυτό το πρώτο σημείο δεν παίζει ουσιαστικό ρόλο στην εξέλιξη της εισαγωγής, ωστόσο τον πιλότο που βλέπετε εδώ θα τον ξανασυναντήσετε αργότερα σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού. Ενώ λοιπόν συμβαίνουν όλα αυτά, από το βάθος του μπαρ ακούγονται φωνές και γίνεται ένα επεισόδιο με κάποια "κυρία", όπου φυσικά πρωταγωνιστής είναι ο παλαιός γνωστός Maniac. Η εμφάνισή σας τραβάει την προσοχή του Maniac, ο οποίος αφήνει την "κυρία" και αρχίζει κουβεντούλα μαζί σας. Σας πληροφορεί ότι έχει γίνει ανάκλησή σας στο στρατό, παρόλο που επίσημα δεν έχει κηρυχθεί πόλεμος. Αναχωρείτε, λοιπόν, οι δυο σας για το σταθμό όπου πρέπει να παρουσιαστείτε και στη διαδρομή ο Maniac σας λέει να αποδεχθείτε την πρόκλησή του και να συμμετάσχετε σε μία εικονική αερομαχία, για να αναδειχθεί επιτέλους ο καλύτερος. Ο,τι όμως και αν απαντήσετε σε αυτή την πρόκληση, σε λίγα δευτερόλεπτα θα εμφανιστούν στα ραντάρ σας ξένα αεροσκάφη με όχι και τόσο φιλικές διαθέσεις. Φυσικά, είστε έμπειροι πιλότοι και οι δύο και θα καταφέρετε να τους εξουδετερώσετε γρήγορα και να φτάσετε στο σταθμό προορισμού σας.



Με αυτό το σκάφος θα διεισδύσετε στο στρατόπεδο των αντιπάλων.



Ενα από τα νέα αεροσκάφη της συμμαχίας.



Το γνωστό μας καταδιωκτικό.

Ομως, ο σταθμός δέχεται επίθεση και προτού προλάβετε να βοηθήσετε, εκρήγνυται και εσείς βρίσκεστε χωρίς προορισμό. Στο αδιέξοδο θα δώσει λύση ο Maniac, ο οποίος θα βρει τον κοντινότερο σταθμό, όπου θα φτάσετε με δυσκολία, μια και τα καύσιμά σας μόλις που επαρκούν. Εκεί θα βρείτε έναν παλιό σας φίλο, τον Captain Eissen, ο οποίος εξακολουθεί να διοικεί μία από τις ναυαρχίδες του στόλου.

Εδώ ουσιαστικά ολοκληρώνεται η μεγάλη, εντυπωσιακή και interactive εισαγωγή, η οποία σίγουρα θα εντυπωσιάσει όποιον τη δει. Από εδώ και πέρα, τα πράγματα είναι λίγο έως πολύ γνωστά: Θα αναλαμβάνουμε αποστολές, θα ακούμε το briefing από τον Eissen, θα διαλέγουμε τα όπλα του σκάφους μας, του wingmen κ.λπ. Ωστόσο, εάν περιμένετε ότι και το νέο Wing Commander θα είναι "μία από τα ίδια", κάνετε μεγάλο λάθος.

Η ΑΝΑΤΡΟΠΗ ΤΩΝ "ΠΙΣΤΕΥΩ" ΣΑΣ

Ως Christopher Blair, πιστεύαμε ότι έπρεπε (σχεδόν πάντα) να ακολουθούμε τους κανονισμούς και τις εντολές των ανωτέρων μας, όσο και αν αυτό πολλές φορές μας εξόργιζε (Wing Commander 3). Κάποια στιγμή, στο παιχνίδι το πιστεύω αυτό μάς οδηγεί σε αδιέξοδο, μια και στη διάρκεια μίας μάχης καλούμαστε να αντιμετωπίσουμε τον Vagabonde και τον Maniac, οι οποίοι ανήκουν πλέον στο άλλο στρατόπεδο και σας καλούν να πάτε μαζί τους.

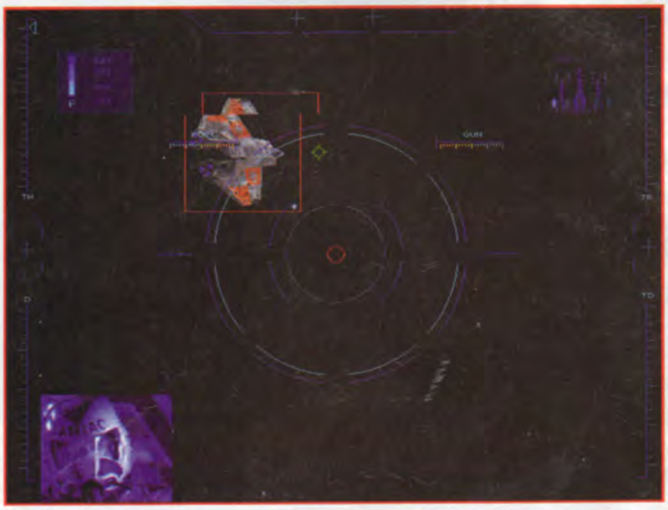
Η σωστή εξέλιξη του σεναρίου απαιτεί να πάτε μαζί τους, αν και αυτό μπορεί να καθυστερήσει για μερικές αποστολές, ωσότου κάτι τέτοιο γίνει πλέον αναπόφευκτο, όταν το παιχνίδι δεν θα σας επιτρέψει να νικήσετε σε κάποια αποστολή. Τότε, το μόνο που σας μένει είναι ή να σκοτωθείτε ή να πάτε μαζί τους. Προσωπικά, θεωρώ ότι η παραπάνω εξέλιξη είναι ένα από τα μειονεκτήματα του παιχνιδιού. Αν ήταν αληθινά interactive παιχνίδι με πλήρη ελευθερία, θα μας έδινε τη δυνατότητα να συνεχίσουμε να είμαστε με τις συμμαχικές δυνάμεις. Βέβαια, καταλαβαίνουμε ότι για τα σημερινά δεδομένα των υπολογιστών και τη χωρητικότητα των CD-ROMs κάτι τέτοιο αποτελεί ουτοπία. Αν μάλιστα σκεφτείτε ότι με το υπάρχον σενάριο το Wing Commander 4 καταλαμβάνει 6 CDs, είναι μάλλον ευνόητο να υποθέσουμε πόσα ακόμα θα χρειάζονταν και για ένα τελείως εναλλακτικό σενάριο.

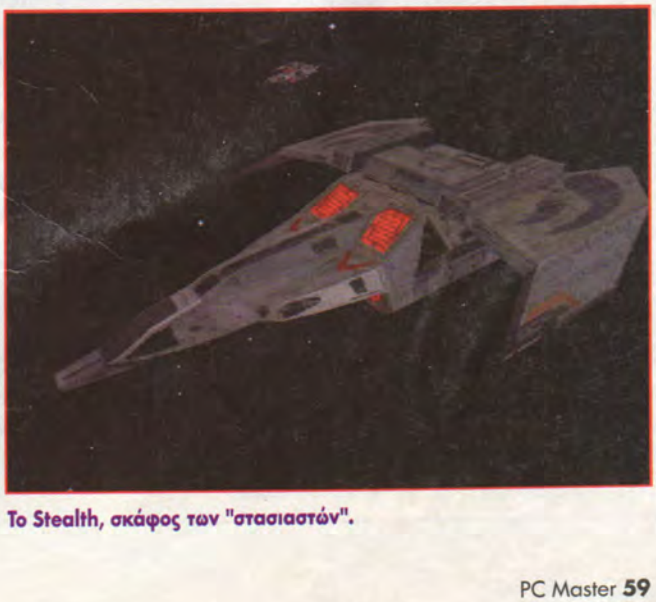
Ας προσπεράσουμε όμως αυτό το σημείο, για να συνεχίσουμε με την εξέλιξη του σεναρίου. Μόλις πάτε για πρώτη φορά στους Border Worlds, η κατάσταση είναι αρκετά συγκεχυμένη και ακόμα δεν καταλαβαίνετε περί τίνος πρόκειται. Σιγά σιγά, όμως, τα πράγματα ξεκαθαρίζουν και διαπιστώνετε ότι πίσω από τις αιφνίδιες επιθέσεις δεν βρίσκονται οι Border Worlds, αλλά κάποια άγνωστη δύναμη που προσπαθεί να τους στρέψει τους πάντες εναντίον των Border Worlds. Σκοπός σας, λοιπόν, από εδώ και εμπρός είναι να αποκαλύψετε αυτή την πλεκτάνη, η οποία όμως κρύβει συμφέροντα και άτομα που ούτε θα μπορούσατε να φανταστείτε. Το puzzle θα αρχίσει σιγάσιγά να ξετυλίγεται και μετά από μία αποστολή διάσωσης στην επιφάνεια ενός πλανήτη θα βρούμε κάποιους επιζώντες, οι οποίοι θα μας περιγράψουν τον τρόπο δράσης των χημικών όπλων που σκοτώνουν με βάση το DNA του ανθρώπινου οργανισμού. Το σημείο του παιχνιδιού όπου όλα θα αποκαλυφτούν είναι όταν θα βρεθείτε στο κεντρικό σκάφος των μυστικών δυνάμεων - στο οποίο έχετε διεισδύσει μυστικά - και θα δείτε μία μεγάλη συγκέντρωση των αξιωματικών και των πιλότων. Στη συ-

Συνομιλώντας μέσω ασυρμάτου (αλλά και βίντεο) με τον Maniac εν ώρα πτήσης.



Οταν έχουμε πια περάσει στο άλλο στρατόπεδο, χτυπάμε και μέχρι πρότεινος φιλικά σκάφη.

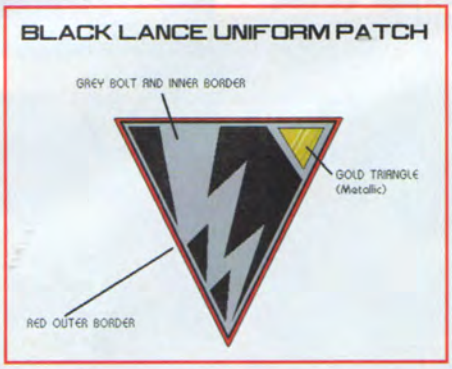




Το Stealth, σκάφος των "στασιαστών".



Στον πλανήτη όπου έπεσε ο θανατηφόρος ιός.



Το σήμα των "στασιαστών".

γκέντρωση αυτή θα δείτε και το μεγάλο αρχηγό που κρύβεται πίσω από όλα αυτά και θα μάθετε τι επιδιώκει, προσπαθώντας να σας ενοχοποιήσει για όλα. Το ποιος είναι αυτός αλλά και το τι γίνεται από εκείνο το σημείο και μετά δεν θα σας το αναφέρουμε, μια και δεν είναι σωστό να αποκαλύπτεις το τέλος μίας καλής ταινίας/παιχνιδιού και να χάνει το ενδιαφέρον του ο θεατής/παίκτης.

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΩΝΤΑΣ ΣΤΑ 35 MM

Το Wing Commander 4 μπορεί να είναι ένα παιχνίδι για υπολογιστές, κάλλιστα ωστόσο θα μπορούσε να ήταν και μία πάρα πολύ καλή ταινία επιστημονικής φαντασίας, καθώς διαθέτει πολύ καλούς και γνωστούς ηθοποιούς, αλλά και ισχυρό σενάριο με πολλές ανατροπές. Μάλιστα, το Wing Commander 4 είναι ίσως το πρώτο παιχνίδι, το οποίο πλησιάζει τόσο κοντά στον όρο interactive movie, αφού μοιάζει όσο κανένα άλλο με κανονική ταινία. Αυτό οφείλεται στον τρόπο κινηματογράφησης, η οποία έγινε στα 35 mm (όπως ακριβώς και στις ταινίες), αλλά κυρίως επειδή είναι επίσης το πρώτο παιχνίδι στο οποίο οι video σκηνές έχουν κινηματογραφηθεί σε πραγματικά studio (δηλαδή, όπως ακριβώς θα γινόταν και για μία κανονική ταινία) και όχι σε ένα μπλε φόντο, όπως γινόταν μέχρι στιγμής σε όλα τα computer games.

Οπως αναφέρει και ο ίδιος ο Chris Roberts, στο Wing Commander 3, όπου ακολουθήθηκε η κλασική συνταγή, μπορούσε μεν να δημιουργήσει εκ των υστέρων οποιοδήποτε είδος background γραφικών ήθελε, ωστόσο είχε τον περιορισμό ότι ήταν αναγκασμένος να κινηματογραφεί τους υπόλοιπους ηθοποιούς από μια συγκεκριμένη και σταθερή γωνία λήψης. Ετσι, δεν μπορούσε να δώσει περισσότερο "χρώμα" στις κινηματογραφικές σκηνές του παιχνιδιού. Στο Wing Commander 4 αυτό έχει αλλάξει, αφού τα πάντα κινούνται σε ρυθμούς πραγματικής ταινίας.

ΣΕ ΘΕΣΗ ΜΑΧΗΣ

Οι αερομαχίες του Wing Commander 4 δεν διαφέρουν και πάρα πολύ από αυτές του προηγούμενου παιχνιδιού της σειράς. Η πρώτη οπτική διαφορά είναι ότι τώρα δεν βλέπετε μέρος του θαλαμίσκου του σκάφους κατά τη διάρκεια μίας πτήσης, αλλά αντίθετα έχετε ένα πολύ καλό HUD, το οποίο επεκτείνεται και έχει ως αποτέλεσμα και την άμεση απόκτηση όποιας πληροφορίας θέλετε αλλά και ένα μεγαλύτερο οπτικό πεδίο.

Μάλιστα, τα SVGA γραφικά του παιχνιδιού είναι πλέον πολύ καλύτερα και όλα τα σκάφη

ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ

- **+** Αύξηση προώθησης
- **-** Μείωση προώθησης
- **Backspace** Προώθηση στο μηδέν
- **|** Προώθηση στο μέγιστο
- **A** Αυτόματος πιλότος
- **C** Ανοίγουν οι επικοινωνίες

ΠΛΗΚΤΡΑ ΓΙΑ ΧΡΗΣΗ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΧΑΡΤΗ

- **C** Κεντράρει το σκάφος σας στο χάρτη
- **,** Θετικό - αρνητικό zoom
- **ESC, ENTER** Επιστροφή σε κανονική άποψη cockpit
- **N,P** Αλλαγή στο επόμενο ή το προηγούμενο σημείο πλοήγησης

ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ ΟΠΛΩΝ

- **G** Κινείστε στα διαθέσιμα όπλα
- **CTRL G** Πυροβολείτε με όλα σας τα πυροβόλα ταυτόχρονα
- **M** Αλλάζετε σε εικονίδια πυραύλων
- **]** Κινείστε στους διαθέσιμους πυραύλους
- **[** Οπλίζετε/αφοπλίζετε τους πυραύλους
- **ENTER** Εκτοξεύετε πύραυλο

ΘΩΡΑΚΙΣΗ

- **P** Εμφάνιση της κατανομής ισχύος
- **]** Αύξηση θωράκισης
- **CTRL [** Επιβεβαίωση αλλαγών

ΣΤΟΧΕΥΣΗ

- **T** Κινείστε μέσα στους στόχους
- **L** "Κλειδώνετε" τον τρέχοντα στόχο

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

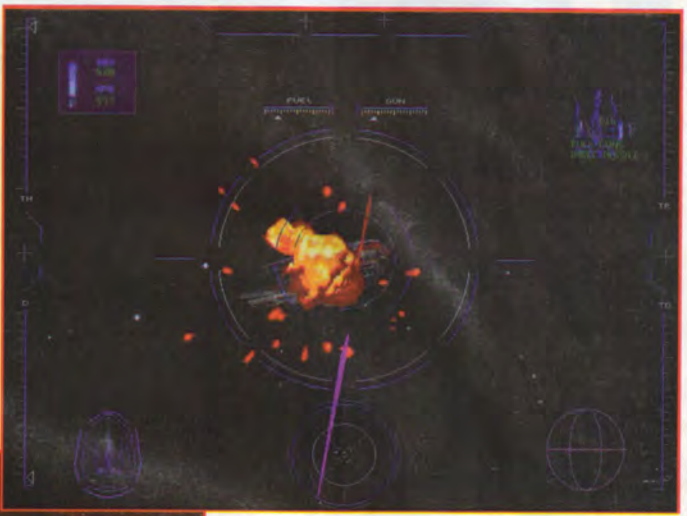
Πραγματικό interactive movie, με πλοκή και δράση που θα σας καθηλώσουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	90

97%



Μαζί με τον αρχηγό των πεζοναυτών.



Τα graphics στις αερομαχίες είναι σαφώς βελτιωμένα.



Το πιο ισχυρό σκάφος των Border Worlds.

είναι πολύ πιο ευδιάκριτα και διαθέτουν σωστή επιλογή χρωμάτων. Βέβαια, και εδώ το "κόστος" είναι αναπόφευκτο, μια και θα πρέπει να έχετε τουλάχιστον έναν Pentium στα 100 MHz, για να μπορέσετε να απολαύσετε τα παραπάνω γραφικά σε ικανοποιητική ταχύτητα.

Ας συνεχίσουμε, όμως, με τις βελτιώσεις των αποστολών. Ετσι, στο νέο Wing Commander4 υπάρχουν αποστολές στην επιφάνεια πλανητών, όπου τα γραφικά είναι πολύ βελτιωμένα. Αλλά σημεία, στα οποία υπάρχει βελτίωση κατά τη διάρκεια των αποστολών, είναι το πολύ πιο εξελιγμένο σύστημα επικοινωνιών, το οποίο συνοδεύεται πλέον πάντα με την εικόνα αυτού που μας μιλάει, η διαφορετική αντιμετώπιση των αντίπαλων στόχων, όπου η ολική καταστροφή δεν είναι πάντα αυτοσκοπός, καθώς και άλλες, μικρότερης σημασίας λεπτομέρειες.

Παράλληλα, η δράση πριν ή κατά τη διάρκεια των αποστολών είναι πιο συναρπαστική από ό,τι στην προηγούμενη έκδοση, καθώς σχεδόν πάντα συμβαίνει κάτι απρόβλεπτο. Επίσης, πολλές φορές κατά τη διάρκεια μίας αποστολής οι διαταγές και τα navpoints αλλάζουν και θα πρέπει άμεσα να επαναπροσδιορίσουμε τη στρατηγική μας. Τέλος, το είδος των αποστολών ποικίλλει και, εκτός από καταστροφή αντίπαλων σκαφών, υπάρχει κατάληξη θωρηκτού, διάσωση επιστημόνων και άλλων επιζώντων, αιχμαλώτιση σκαφών, κλοπή σχεδίων των αντιπάλων, μέχρι και εισβολή - ως μυστικός - σε αντίπαλο σκάφος. Ολα αυτά μας εξασφαλίζουν ότι το gameplay δεν θα γίνει ποτέ βαρετό και ότι κάθε νέα αποστολή είναι και μία νέα πρόκληση.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Επεξεργαστής 486 και άνω.



8MB RAM.



CD-ROM drive.



VGA κάρτα γραφικών και SoundBlaster.



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία, Plotline ΕΠΕ.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ

Μπορεί να μην ασχολούμαι εντατικά με τα adventure games, όπως ο φίλος Αντρέας, ώστε να έχω μία πιο σφαιρική άποψη σχετικά με το καλύτερο σενάριο σε computer game, ωστόσο μπορώ να τονίσω με βεβαιότητα ότι το Wing Commander 4 διαθέτει το καλύτερο σενάριο που έχουμε δει σε αυτό το είδος των παιχνιδιών. Αλλωστε, δεν είναι τυχαίο ότι ήδη ετοιμάζεται και μία (αληθινή) κινηματογραφική ταινία βασισμένη στο Wing Commnader, μάλλον με τους ίδιους ηθοποιούς (το μόνο που δεν έχει ακόμα αποφασιστεί είναι εάν το σενάριό της θα αποτελεί "περίληψη" όλων των Wing Commander ή θα ακολουθεί το σενάριο του Wing Commander 5).

Συνδυάστε την κινηματογραφική τεχνική που χρησιμοποιεί - και η οποία "δείχνει" το μέλλον - με ένα πολύ βελτιωμένο gameplay και έχετε τη συνταγή της επιτυχίας που ακολουθεί το Wing Commander 4. Βέβαια, μπορεί ορισμένοι ιδιαίτερα απαιτητικοί χρήστες να ζητάνε και πάλι το "κάτι παραπάνω", αλλά αυτό σίγουρα δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι έχει κάτι να ζηλέψει κάτι από οποιοδήποτε άλλο. Ετσι, είτε είστε φανατικός του είδους είτε όχι, θα πρέπει να αποκτήσετε το Wing Commander 4, πρώτον, διότι είναι ακόμα ένα classic game και, δεύτερον, επειδή αυτό θα είναι ό,τι καλύτερο θα έχετε να επιδείξετε. Ακόμα και μόνο για το δεύτερο λόγο, να το αποκτήσετε. Σε σχέση με το κόστος του, θα έχετε κάνει μία άριστη αγορά. ■



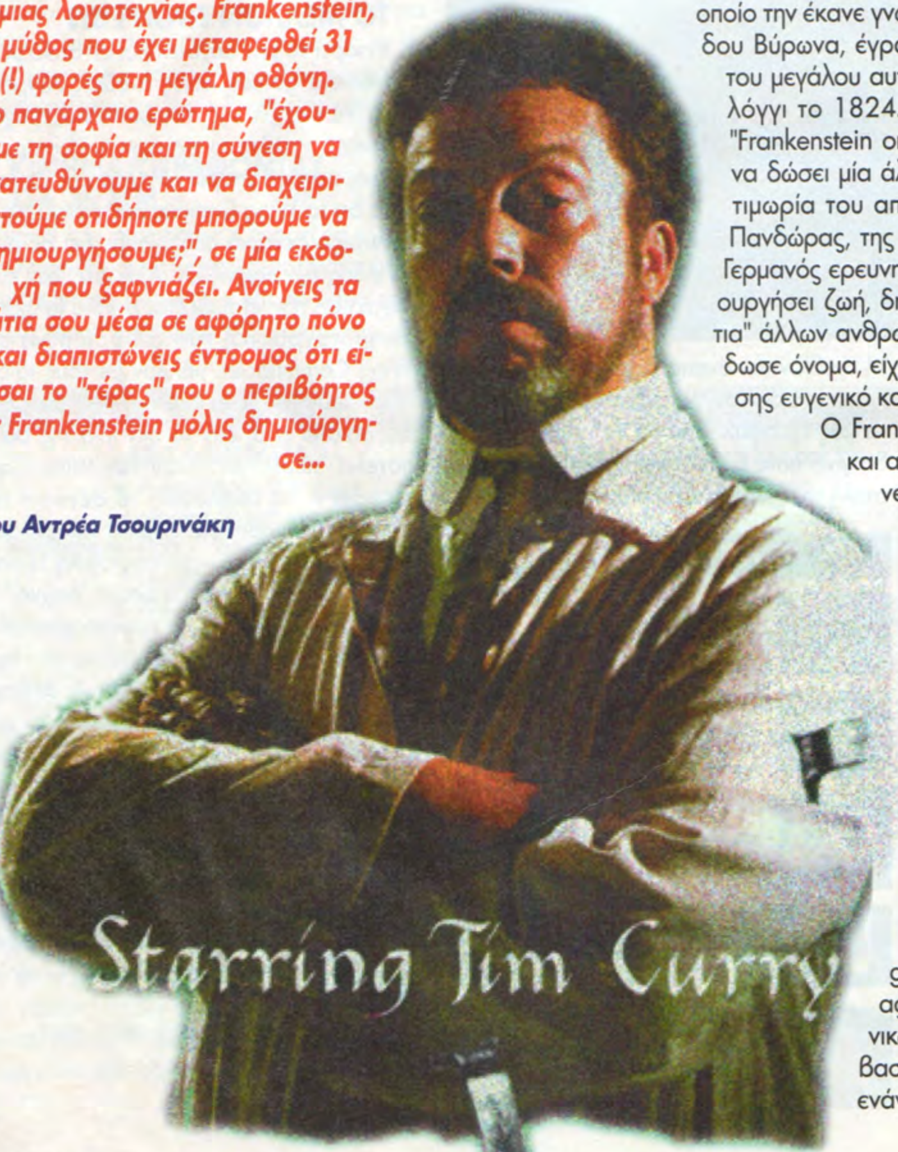
ADVENTURE

THROUGH THE EYES OF THE MONSTER

FRANKENSTEIN

Mary Shelley, η Αγγλίδα που σε ηλικία 20 χρόνων έγραψε ένα από τα αριστουργήματα της παγκόσμιας λογοτεχνίας. Frankenstein, ο μύθος που έχει μεταφερθεί 31 (!) φορές στη μεγάλη οθόνη. Το πανάρχαιο ερώτημα, "έχουμε τη σοφία και τη σύνεση να κατευθύνουμε και να διαχειριστούμε οτιδήποτε μπορούμε να δημιουργήσουμε;", σε μία εκδοχή που ξαφνιάζει. Ανοίγεις τα μάτια σου μέσα σε αφόρητο πόνο και διαπιστώνεις έντρομος ότι είσαι το "τέρας" που ο περιβόητος Dr Frankenstein μόλις δημιούργησε...

του Αντρέα Τσουρινάκη



Η ζωή της Mary Godwin, όπως είναι το πραγματικό όνομα της Shelley, είναι μία πραγματική τραγωδία, όπως άλλωστε και αυτή των ηρώων του βιβλίου της, το οποίο την έκανε γνωστή σε ολόκληρο τον κόσμο. Φίλη του λόρδου Βύρωνα, έγραψε αυτό το βιβλίο μετά από παρότρυνση του μεγάλου αυτού φιλέλληνα, ο οποίος πέθανε στο Μεσολόγγι το 1824. Ο πλήρης τίτλος του βιβλίου της είναι "Frankenstein or The Modern Prometheus", προσπαθώντας να δώσει μία άλλη διάσταση στο μύθο του Προμηθέα, την τιμωρία του από το Δία και τη δημιουργία-εμφάνιση της Πανδώρας, της πρώτης θνητής γυναίκας. Στο βιβλίο της, ο Γερμανός ερευνητής Victor Frankenstein κατορθώνει να δημιουργήσει ζωή, δημιουργώντας έναν "άνθρωπο" από "κομμάτια" άλλων ανθρώπων. Το δημιούργημά του, στο οποίο δεν έδωσε όνομα, είχε τρομερή και αποκρουστική όψη, αλλά επίσης ευγενικό και ηθικό εσωτερικό κόσμο.

Ο Frankenstein εγκαταλείπει το δημιούργημά του και αυτό εξοργισμένο από την προδοσία που βιώνει, εξωθείται στη δολοφονία της γυναίκας και του αδελφού του Frankenstein, ο οποίος κυνηγά το τέρας-δημιούργημά του μέχρι το Βόρειο Πόλο, όπου και οι δύο εξαφανίζονται.

Η Mary Shelley έζησε μέσα σε μία καταιγίδα προσωπικών τραγωδιών. Εχασε τα τρία από τα τέσσερα παιδιά της, προτού αυτά κλείσουν τα τέσσερά τους χρόνια. Εχασε τον άντρα της, Percy Shelley, στη διάρκεια μίας καταιγίδας που "εξαφάνισε" το σκάφος του και τον ίδιο. Και, τέλος, πέθανε και η ίδια, αφού πια την έχει χτυπήσει η τρέλα, η παράνοια...

Το βιβλίο της κατατάσσεται πλέον στην gotthic-horror λογοτεχνία, τα έργα της οποίας χαρακτηρίζονται από περιγραφές μεσαιωνικών κτιρίων με γοτθική αρχιτεκτονική και είναι βασισμένα στη μάχη των διαβολικών δυνάμεων ενάντια στο ενάρετο, στο καλό. Μάλλον, όμως,



ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

αδικεί το έργο της αυτή η κατάταξη, πολύ περισσότερο μάλιστα όταν στην εποχή της δεν υπήρχε αυτός ο διαχωρισμός και καθώς στο έργο της υπάρχουν ασφαλώς πολύ γενικότερα φιλοσοφικά ερωτήματα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

"Ανακάλυψα ένα νέο στοιχείο, το Life Stone, που όταν τροφοδοτείται με ισχυρή ποσότητα ηλεκτρικής ενέργειας δημιουργεί ένα πεδίο, το οποίο μπορεί να δημιουργήσει ζωή και αυτό το ονόμασα Energy-L."

Δόκτωρ Φρανκενστάιν

Η μεγάλη πρωτοτυπία του παιχνιδιού έγκειται στη σεναριακή ανατροπή που αποτολμάται. Εσύ παίρνεις το ρόλο του τέρατος-δημιουργήματος του Dr Frankenstein, το οποίο και χειρίζεσαι! Ξυπνάς και νιώθεις τον πόνο να σε κατακλύζει. Από πάνω σου βλέπεις τον Dr Frankenstein να παρακολουθεί κάθε αντίδρασή σου. Σου κάνει μία ένεση μορφίνης και ως επιβράβευση της δημιουργίας του κάνει και μία στον εαυτό του. Εντρομος ανακαλύπτεις ότι το αριστερό σου χέρι είναι χέρι γυναίκας.

Εταιρία
Amazing Media / Interplay
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-drive
Τύπος
3D photorealistic animated adventure
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο/Ανωτέρο

Προσπαθείς να συγκεντρώσεις τη σκέψη σου και να θυμηθείς ποιος στην πραγματικότητα είσαι. Μέσα από μία σειρά εικόνων, οι οποίες περνούν σαν αστραπή, θυμάσαι... Είσαι ο Philip Werren και εκτελέστηκες διά απαγχονισμού. Ο δικαστής Rothenbush σε θεώρησε ένοχο, χωρίς καμία αμφιβολία, για την απαγωγή και την εξαφάνιση παιδιών των συγχωριανών σου. Και ανάμεσα σε αυτά τα εγκλήματα, περιλαμβάνεται και η δολοφονία της κόρης σου, Gabrielle!!! Εσύ βέβαια γνωρίζεις, καλύτερα από κάθε άλλον, ότι αυτό είναι ένα τεράστιο ψέμα και ότι σε σκότωσαν άδικα. Μα, πώς είσαι ζωντανός; Α, ναι, δεν υπάρχει άλλη εξήγηση. Είσαι το αποτέλεσμα ενός πειράματος.



Ο δημιουργός σου, Dr Frankenstein τον οποίο υποδύεται ο Tim Curry.

Πρέπει να αποκαταστήσεις το όνομά σου, αλλά πριν από αυτό πρέπει να ξεκαθαρίσεις μερικά πράγματα με το διαβολικό Dr Frankenstein. Ποιος του έδωσε το δικαίωμα αυτό;

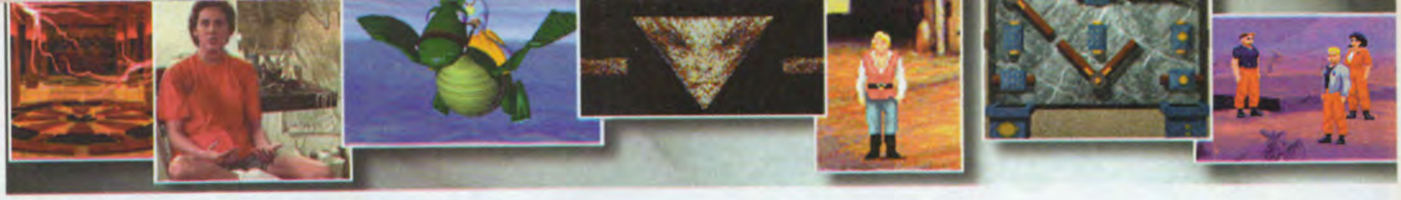
Το σενάριο του παιχνιδιού ξεδιπλώνεται σιγά-σιγά και αποκαλύπτει τις αρετές του. Το φινάλε του είναι πράγματι ευρηματικό, αλλά ταυτόχρονα και συγκλονιστικό. Πρόκειται για μία πολύ καλή "ανασκευή" του βασικού μύθου, που αξίζει να προσεχθεί.



Πρόσεχε καλά τις πλάκες σαν αυτή. Οπου τις βλέπεις κατέγραφε πολύ προσεκτικά τις θέσεις των πλανητών. Θα σου χρειαστούν αργότερα στο παιγνίδι.



Εχοντας φτιάξει το αλεξίπτωτο για να πετάξεις από το παράθυρο το Life Stone.







Αυτό το δωμάτιο θα χρησιμοποιείς ως το χώρο όπου θα αποθηκεύεις τα πράγματα που θα μαζεύεις.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι άκρως εντυπωσιακά. Παραπέμπουν κατευθείαν στο Myst, ενώ περιέχουν full-motion video, digitized γραφικά και rendered photorealistic backgrounds. Το αποτέλεσμα είναι μοναδικό. Τον Dr Frankenstein υποδύεται ο ηθοποιός Tim Curry, ο οποίος πρόσφατα έχει παίξει στην ταινία "Congo" της Paramount (τη διασκευή της οποίας ετοιμάζει σε adventure η Viacom) και στο "Shadow" της Universal, αλλά έχει παίξει επίσης στο "The Hunt of Red October", στο "Clue" και σε πολλές άλλες ταινίες. Ο ήχος του είναι ιδιόμορφος. Διαθέτει πολύ καλή μουσική υπόκρουση, πλούσια ηχητικά εφέ, αλλά προσωπικά δεν μού άρεσε καθόλου η φωνή του Philip Werren, ως φωνή του τέρατος. Σε πάρα πολλές περιπτώσεις μου φάνηκε ενοχλητική, τελείως ξένη με την ατμόσφαιρα του adventure. Ο χειρισμός του είναι όσο πιο απλός γίνεται (και αυτό μέσα στο πνεύμα της εποχής, για το χειρισμό-λειτουργία των adventures). Καταρχήν, πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ότι το παιχνίδι τρέχει μόνο μέσα σε περιβάλλον Windows. Για να εμφανιστούν οι διάφορες εντολές-επιλογές, πατάς το πλήκτρο SPACEBAR. Πατώντας το, στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα: File, Transitions και Preferences menus. Στο menu Files υπάρχουν τα Open (Load), Save και Exit (Quit). Quit κάνεις και με τα πλήκτρα CTRL + Q. Στο Transitions ρυθμίζεται η ταχύτητα, με την οποία θα "φορτώνονται" οι εικόνες και τα διάφορα video sequences. Στο Preferences ρυθμίζεις τη "διακοπή" μίας κίνησης ή ενός βίντεο, προτού αυτή ολοκληρωθεί, πατώντας το πλήκτρο του mouse, καθώς το πρόγραμμα δεν επιτρέπει αυτή τη διακοπή από default. Το Help Cursor δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να καταλαβαίνει άμεσα, με κίνηση του cursor του mouse, αν μπορεί να επιδράσει σε ένα αντικείμενο ή όχι.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, το inventory που υπάρχει στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται κάπως ενοχλητικό, μια και δεν έχεις τη δυνατότητα να κουβαλάς περισσότερα αντικείμενα από ένα. Μόνο αργότερα, όταν βρεις ένα σάκο, διορθώνεται η κατάσταση αυτή.

Ο cursor του mouse αλλάζει μορφή και σου υποδεικνύει την κατεύθυνση που μπορείς να κινηθείς, όταν "εντοπίσει" ανάλογες εξόδους.

Η οθόνη δράσης λειτουργεί ως όρασή σου, δηλαδή δεν κινείσαι σε αυτήν, αλλά βλέπεις μέσω αυτής (σαν να ήταν τα μάτια σου). Γενικά, ο χειρισμός του είναι πολύ απλός και δεν θα συναντήσεις κανένα πρόβλημα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα horror adventure games που έχουν εμφανιστεί τον τελευταίο καιρό. Εχει υπέροχα γραφικά, αρκετά πλούσια και δύσκολη δράση, πολύ καλό σενάριο και είναι πολύ λιγότερο βίαιο από πολλά άλλα του είδους ή από όσο ο τίτλος μπορεί να προδιαθέτει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΜΟΥΣΙΚΗ	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	92
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

94%

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι από τα πιο δυνατά της σημεία. Αναδεικνύει με τον καλύτερο τρόπο τη μεγαλομανία του Dr Frankenstein, αλλά και το νοσηρό κόσμο στον οποίο ζούσε. Και η ηθοποιία του Tim Curry είναι πολύ πειστική, στο ρόλο που υποδύεται. Οπως ανέφερα και παραπάνω, το κλίμα χαλάει μόνο από τη "φωνή" του Philip, η οποία βρίσκεται εκτός πνεύματος adventure.

Η δράση του είναι πολύ πλούσια και



βασικός σου σκοπός είναι να αποκαταστήσεις το όνομά σου, ανασκευάζοντας την κατηγορία για τη δολοφονία της κόρης σου και την εξαφάνιση των άλλων κοριτσιών. Αν και το παιχνίδι καταλαμβάνει μόλις ένα CD, εντούτοις να είστε σίγουροι ότι δεν πρόκειται να το τελειώσετε σε ένα απόγευμα, αλλά αντίθετα προβλέπω να σας απασχολεί για πολλές μέρες.





Η περιοχή του κάστρου, από την οποία πρέπει να αποδράσεις, είναι τεράστια και περιέχει πάρα πολλά μυστικά περάσματα και δύσκολα mazes. Για να ανοίξεις τα περισσότερα από τα περάσματα αυτά, πρέπει να ταξιδεύεις συνέχεια σχεδόν σε όλο τον πύργο και να χειρίζεσαι διάφορα αντικείμενα. Με αυτό τον τρόπο καταμερισμού της δράσης και των γρίφων, το adventure γίνεται πολύ δύσκολο και μάλιστα σε αρκετά σημεία. Οι γρίφοι του, αντίστοιχα, ποικίλλουν σε δυσκολία, μερικοί όμως μπορεί να σε "ακινητοποιήσουν" για μέρες ολόκληρες, χωρίς να βλέπεις καθόλου φως. Είναι πράγματι εντυπωσιακή η δουλειά που έχει γίνει στον τομέα αυτόν, αν αναλογιστούμε ασφαλώς ότι πρόκειται για περιπέτεια που καταλαμβάνει μόνο ένα CD.

Στο φινάλε, όταν θα πρέπει να αναστήσεις τη νεκρή σου κόρη, κάνε τα εξής: Πάρε την Gabrielle και τοποθέτησέ την πάνω στο τραπέζι. Πήγαινε στο dumb-waiter και πάρε το life stone. Βάλε το life stone στο holding apparatus πάνω από το τραπέζι. Κατόπιν, ανέβα τη σκάλα και παρακολούθησε το speed gauge. Περίμενε, ωσότου δείξει ανάμεσα στο 10 και το 20 και ξετύλιξε το σχοινί, για να "φύγει" ο "αετός".

Κατέβα στο Tesla coil chamber, στο δεύτερο όροφο του πύργου, και γύρνα το διακόπτη. Πήγαινε γρήγορα στο control panel, στον τρίτο όροφο. Γύρνα και τους δύο διακόπτες στην "πάνω" (up) θέση και τράβα τον αριστερό μοχλό. Αυτό θα ανεβάσει το τραπέζι στον πάνω όροφο. Τώρα, γύρνα και τους τρεις αριστερούς διακόπτες και παρακολούθησε το φινάλε του παιχνιδιού.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, κάνε κλικ δύο φορές, για να δεις και τα δύο σου χέρια. Μόλις σηκωθείς όρθιος, εξερεύνησε το χώρο. Εξέτασε το μαυροπίνακα, ενεργοποίησε τους διακόπτες, εξέτασε τον περιοδικό πίνακα των στοιχείων, άνοιξε το dumbwaiter και κοίτα μέσα στο shaft. Πρέπει να μετακινήσεις το cabinet και να εντοπίσεις μία κλειστή σχάρα, καθώς επίσης και να διαβάσεις οπωσδήποτε την εφημερίδα που αναφέρεται στην εκτέλεσή σου.



Μπορείς να κοιτάξεις τα διάφορα σημειώματα του Dr Frankenstein, καθώς και το περίφημο Life Stone. Δεν μπορείς όμως να πάρεις τίποτα μαζί σου. Πιάσε το life stone και γύρνα προς τα δεξιά. Πάρε το ύφασμα (cloth) και ακούμπα το και αυτό πάνω στο τραπέζι, πιο πάνω από τον κρύσταλλο. Κάνε κλικ στο σχοινί και πάρε 4 κομμάτια του, ακουμπώντας καθένα από αυτά ανάμεσα στο ύφασμα και στον κρύσταλλο. Φτιάχνεις έτσι ένα μικρό αλεξίπτωτο. Πάρε το αλεξίπτωτο και πέτα το έξω από το παράθυρο. Θα το μαζέψεις αργότερα. Ανέβα ξανά τη σκάλα και πάνω πρόσεξε πάρα πολύ καλά τη θέση των πλανητών, μια και αυτό αποτελεί απάντηση σε ένα γρίφο που θα συναντήσεις αργότερα.

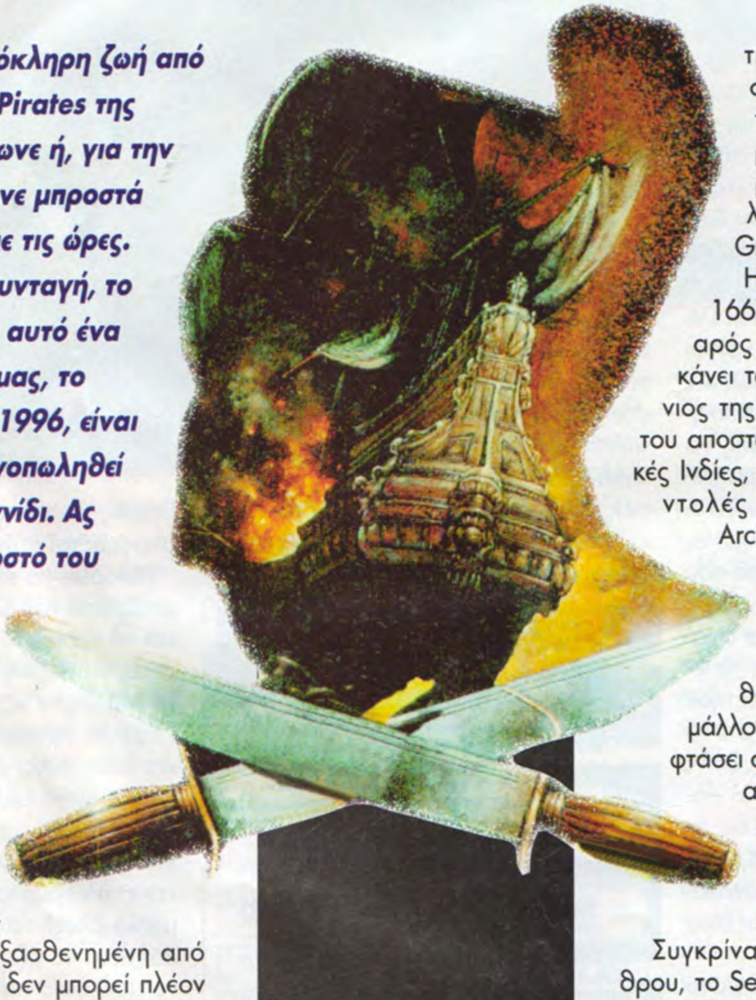
Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	
	**486DX/33, Windows 3.1x ή 95.**
	**4 MB RAM (8 MB για τα Windows 95).**
	**2x CD-ROM drive, 10 MB στο σκληρό δίσκο.**
	**SVGA κάρτα γραφικών & κάρτα ήχου.**
	**Το πακέτο, που περιλαμβάνει 1 CD, αλλά και το ομώνυμο βιβλίο, μας έδωσε η εταιρία Metron O.E.**



Sea Legends

Θάλασσα, εκεί όπου οι θρύλοι ζουν για πάντα



Πέρασε σχεδόν μία ολόκληρη ζωή από τότε που το περίφημο Pirates της Microprose μας ξεσήκωνε ή, για την ακρίβεια, μας καθήλωνε μπροστά στον ταπεινό XT μας με τις ώρες. Βασισμένο στην ίδια συνταγή, το Sea Legends ζητά και αυτό ένα μερίδιο από το χρόνο μας, το οποίο, βέβαια, εν έτει 1996, είναι πλέον δύσκολο να μονοπωληθεί από ένα και μόνο παιχνίδι. Ας δούμε, λοιπόν, τι ποσοστό του αναλογεί.

του Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, Captain of the Seven Seas

17ος αιώνας: Η ισπανική αυτοκρατορία, αδυνατισμένη και εξασθενημένη από τους συνεχείς πολέμους, δεν μπορεί πλέον να κρατήσει τις αποικίες της στο Νέο Κόσμο. Σιγά-σιγά, αρχίζουν να μπαίνουν στο παιχνίδι οι Αγγλοι και Γάλλοι, ενώ δύο δραστηριότητες γνωρίζουν μεγάλη άνθηση: το εμπόριο και η πειρατεία.

Ταυτόχρονα, βέβαια, αναπτύσσεται η ναυτιλία και η βρετανική αρμάδα σύντομα γίνεται επικυρίαρχος των θαλασσών, ενώ όλο και περισσότεροι νέοι άνδρες ονειρεύονται μία καριέρα στη θάλασσα. Ο βαρονέτος Richard Gray είναι ένας από αυτούς.

Η περιπέτειά μας αρχίζει το 1667, στο Bristol της Αγγλίας. Ο νεαρός Richard Gray ετοιμάζεται να κάνει το πρώτο του ταξίδι ως καπετάνιος της φρεγάτας "Ηφαιστος". Πρώτη του αποστολή είναι να μεταβεί στις Δυτικές Ινδίες, όπου θα υπηρετήσει υπό τις εντολές του τοπικού κυβερνήτη Archibald Bailey. Καθώς τον αποχαιρετά, ο πατέρας τού Richard δίνει στο γιο του ένα φυλαχτό και τον συμβουλεύει να έρθει σε επαφή με το θείο του, Sir David Gray, ένα μάλλον μυστηριώδη τυχοδιώκτη, όταν φτάσει στο Bridgetown. Ξεκινάς, λοιπόν, αμέσως για τον προορισμό σου, γιατί φυσικά ο Richard Gray είσαι εσύ.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΔΡΑΣΗ

Συγκρίναμε, στην αρχή αυτού του άρθρου, το Sea Legends με το Pirates. Αυτό φυσικά δεν είναι τυχαίο, καθώς πέρα από το είδος του gameplay (πειρατικό strategy), οι ομοιότητες είναι πάρα πολλές: Κυβερνήτες, ξιφομαχίες, πλιάτσικο, κατάληψη φρουρίων και, βέβαια, κάποια κοινά ιστορικά στοιχεία, κάτι το οποίο είναι άλλωστε φυσικό, αφού



ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ



Η Bridgetown.

πρόκειται για παιχνίδια που διαδραματίζονται περίπου την ίδια εποχή. Ομως, το Sea Legends είναι πολύ πιο εξελιγμένο, όχι μόνο τεχνολογικά αλλά και από άποψη πλοκής, ώστε θα τολμούσαμε να πούμε πως διεκδικεί άνετα για τον εαυτό του τις δάφνες ενός "Pirates 2". Αυτό που εντυπωσιάζει στο παιχνίδι είναι ο τρόπος με τον οποίο ξεδιπλώνεται σταδιακά η σεναριακή πλοκή, κάτι το οποίο δεν νομίζω πως έχει προηγούμενο σε παλαιότερο, ανάλογο τίτλο. Υπάρχει πολύ περισσότερο βάθος από μία απλή αναζήτηση κάποιων θησαυρών, με βαθμολογική ανέλιξη και, στο τέλος, γάμο με την πιο όμορφη από τις κόρες των κυβερνητών. Καθώς προχωράτε στις αποστολές και συνομιλείτε με τους χαρακτήρες που συναντάτε στο παιχνίδι, θα διαπιστώσετε πως βρίσκεστε μπλεγμένοι σε έναν κόσμο με αρκετές δολοπλοκίες, ίντριγκες και μυστήριο. Βέβαια, με αυτά δεν θέλουμε να καταλήξουμε πως το σενάριο του Legends μπορεί να συναγωνιστεί, παραδείγματος χάριν, ένα adventure, αλλά οπωσδήποτε δεν μπορούμε και να το ξεπεράσουμε με μερικές μόνο αναφορές στο interface και τα γραφικά του.

Εταιρία
Ocean
Υπολογιστές
Multimedia PCs
Τύπος
Pirate Strategy
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



Το κατάστρωμα του "Ηφαίστου" και ο πιστός σας ναύκληρος.

Στο γραφείο του Archibald Bailey, με το θείο και την ξαδέλφη σου.



Η πρώτη οθόνη που βλέπετε, αφού ξεμπερδέψετε με τα προκαταρκτικά, είναι το κατάστρωμα του "Ηφαίστου", όπου βρίσκεται ο πιστός σας ναύκληρος, που σας δίνει και το πρώτο menu για να επιλέξετε τι θα κάνετε στη συνέχεια. Αν διαλέξετε να επισκεφθείτε την πόλη, θα βρεθείτε μετά από ένα μικρό animation στην Bridgetown, όπου έχετε τη δυνατότητα να επισκεφθείτε το κυβερνείο, την ταβέρνα, τα καταστήματα και την εκκλησία (εκεί μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι).

Το interface είναι στην περίπτωση αυτή πολύ απλό, αφού ο cursor αλλάζει σχήμα όταν σας δίνεται η ευκαιρία να προβείτε σε μία συγκεκριμένη ενέργεια (συνήθως να μιλήσετε σε κάποιον), ενώ όταν πραγματοποιείτε μία εμπορική συναλλαγή (λόγου χάρη, όταν αγοράζετε ή πουλάτε αντικείμενα σε ένα κατάστημα), η οθόνη μετατρέπεται σε ένα διπλό icon-based menu, όπου στο ένα τμήμα βλέπετε το δικό σας inventory και στο άλλο την πραμάτεια του εμπόρου. Πάνω από καθένα από τα δύο τμήματα υπάρχουν τρία πλήκτρα, με ένα, δύο και τρία βέλη, αντίστοιχα. Αυτά μεταφράζονται σε μονάδες, δεκάδες και εκατοντάδες.

Εσείς, λοιπόν, απλώς διαλέγετε το αντικείμενο που θέλετε να αλλάξει χέρια και, αμέσως μετά, κάνετε κλικ σε ένα από τα τρία πλήκτρα για να ορίσετε την επιθυμητή ποσότητα. Επάνω αριστερά βλέπετε και τα χρήματα που διαθέτετε, ενώ δίπλα σε κάθε αντικείμενο αναγράφεται η αξία του, η ποσότητα στην οποία το έχετε και το βάρος του (κάθε πλοίο έχει φυσικά μία ορισμένη χωρητικότητα). Τέλος, δίπλα σε κάθε αντικείμενο υπάρχει ένα εικονίδιο, στο οποίο, αν κάνετε κλικ, θα μάθετε διάφορες άλλες χρήσιμες πληροφορίες.



Η πλοήγηση του σκάφους στο Sea Legends γίνεται είτε με τη χρήση του χάρτη (καλείται με F9), στον οποίο απεικονίζοται οι πόλεις όπου μπορείτε να κατευθυνθείτε με ένα απλό κλικ καθώς και τα χαρακτηριστικά τους, είτε με την πυξίδα, που συνήθως εμφανίζεται όταν βρίσκεστε στο κυνήγι ενός θησαυρού ή στη διάρκεια κάποιας μάχης στη θάλασσα. Στην πυξίδα απεικονίζονται ακόμα η ταχύτητα του ανέμου και η φορά του, ενώ εσείς πρέπει να ρυθμίζετε αντίστοιχα τη φορά του πλοίου και το ύψος των πανιών, ώστε να κινείστε σταθερά και με τη μέγιστη δυνατή ταχύτητα (που βέβαια διαφέρει σε κάθε σκάφος).

Οταν εμφανιστούν εχθρικά πλοία, πρέπει να αποφασίσετε ποιο τμήμα τους θα σημαδέψετε (πλώρη, κατάστρωμα ή κατάρτι) και τι είδος πυρομαχικών θα χρησιμοποιήσετε. Αν, για παράδειγμα, σκοπός σας είναι να καταλάβετε το εχθρικό σκάφος και όχι να το βυθίσετε, είναι προτιμότερο να χρησιμοποιήσετε Shrapnels, σημαδεύοντας το κατάστρωμα, οπότε το πιο πιθανό είναι να απαλλαγείτε απλώς από κάποια μέλη του αντιπάλου πληρώματος, κάτι που βέβαια θα σας διευκολύνει.

Οταν προσεγγίσετε το πλοίο που θέλετε να καταλάβετε και ανεβείτε επάνω του, σας περιμένει η κλασική μονομαχία, η οποία είναι ταχύτατη, με μεγάλα γραφικά και αρκετό animation. Και σίγουρα, θα χρειαστείτε αρκετή εξάσκηση για να φτάσετε στο επίπεδο του "μετρ" του ξίφους. Φυσικά, αν νικήσετε, θα περιέλθει στην κυριότητά σας το πλοίο μαζί με το φορτίο που έχει στο αμπάρι του, το οποίο και θα προσθέσετε στο στόλο σας, εάν έχετε έναν καπετάνιο για να το οδηγήσει.

Παρόμοια με τις θαλάσσιες μάχες είναι και η επίθεση στο φρούριο μίας πόλης. Συχνά πυκνά, θα σας δίνεται η ευκαιρία να στρατολογείτε νέα μέλη στο πλήρωμά σας (θα σας ειδοποιεί σχετικά ο ναύκληρος). Με τον τρόπο αυτό, αυξάνετε βέβαια τη δύναμή σας, χρειάζεται όμως προσοχή ώστε να έχετε στη διάθεσή σας τα απαιτούμενα χρήματα για να πληρώνετε σε τακτά χρονικά διαστήματα τους ναύτες σας.

Τα είδη των πλοίων που θα συναντήσετε στο Sea Legends είναι τα εξής: Battleship, Brig, Flute, Frigate, Galleon, Hooker, Pink, War Galleon, Pinnace και Warship.

Τα σημαντικότερα στοιχεία που πρέπει να λαμβάνετε υπόψη για τη δημιουργία του στόλου σας είναι ο λόγος μήκους προς πλάτος (όσο μεγαλύτερος είναι τόσο ταχύτερο είναι το σκάφος), η χωρητικότητα, ο αριθμός των κανονιών που υποστηρίζει το πλοίο, το ύψος του καταστρώματος (αν είναι χαμηλό, το πλοίο δεν μπορεί να "χτυπηθεί" εύκολα από cannonballs) κ.λπ. Τη μεγαλύτερη χωρητικότητα έχει το Galleon (4.400), πιο γρήγορο είναι το Brig (13.1), ενώ το Battleship αντέχει τα περισσότερα κανόνια (64). Σε πολλές πόλεις, θα βρείτε

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Σε μία εποχή όπου όλοι κυνηγάνε το μέλλον, το Sea Legends έρχεται από το παρελθόν, χωρίς όμως να ντρέπεται καθόλου γι' αυτό! Θα το ευχαριστηθείτε σαν το παλιό, καλό κρασί.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΔΡΑΣΗ	91
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91

90%

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

1. ΓΕΝΙΚΑ

F10	Κεντρικό menu
F9	Χάρτης επιλογής προορισμού
F7	Κλήση ναυκλήρου (διαθέσιμο κατά τη διάρκεια της πορείας του πλοίου προς τον προορισμό)
CTRL-X	Quit

2. ΕΝ ΠΛΩ

Left Arrow	Πηδάλιο αριστερά
Right Arrow	Πηδάλιο δεξιά
+ ή Up Arrow	Ανέβασμα πανιών
- ή Down Arrow	Κατέβασμα πανιών
F1 έως F6	Εξωτερικές όψεις του σκάφους
Shift-B	Κατέβασμα βάρκας με τον Richard Gray
Shift-L	Κατέβασμα βάρκας χωρίς τον Richard Gray
Ctrl-1	Πυξίδα και κατεύθυνση ανέμου
Ctrl-2	Πληροφορίες για πανιά και ζημιές
Ctrl-4	Ενδειξη βάθους
F8	Tactical map

3. ΣΤΗ ΜΑΧΗ

ALT	Απλή βολή
SPACE	Ομοβροντία
Ctrl-3	Πληροφορίες για τον εχθρό
H	Σκόπευση πλώρης
D	Σκόπευση καταστρώματος
M	Σκόπευση καταρτιού
C	Εκτόξευση balls
S	Εκτόξευση shrapnels
B	Εκτόξευση bombs
ENTER	Εναλλαγή στόχων από τα δεξιά
BACKSPACE	Εναλλαγή στόχων από δεξιά προς τα αριστερά
ESC	Αποφυγή της μάχης (μόνο αν έχετε απόσταση ασφαλείας από τον εχθρό)

4. ΣΤΗ ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ (ΠΛΗΚΤΡΑ KEYPAD)

4, 6	Κίνηση μπροστά/πίσω
1, 2, 7, 8	Επίθεση
3, 9	Αμυνα

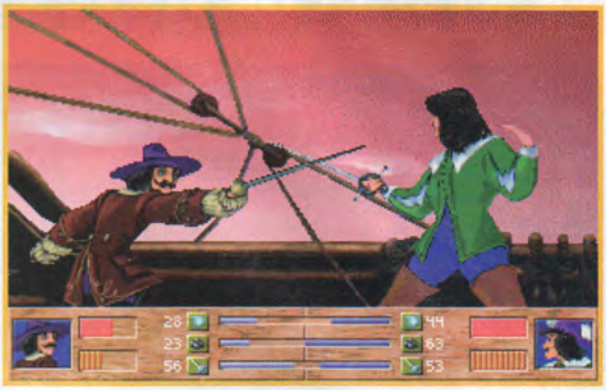


shipyards, στα οποία μπορείτε να αγοράσετε νέα πλοία ή να προμηθευτείτε ανταλλακτικά για να αντικαταστήσετε όσα έπαθαν ζημιά σε κάποια μάχη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ενα στοιχείο που μας εξέπληξε θετικά στο παιχνίδι είναι τα γραφικά του. Δεν θα βρείτε εδώ videos ή τεχνοκρατικά "φωτογραφικά" 3D-graphics κατασκευασμένα από επαγγελματικά προγράμματα του είδους, αλλά καλαίσθητες και πολύχρωμες εικόνες φτιαγμένες από το ανθρώπινο χέρι. Δεν ξέρω αν συμφωνείτε, αλλά αυτή η "hi-tech mania" που κυριαρχεί στις τελευταίες παραγωγές (στο Mission Critical που έπαιξα πρόσφατα, αισθάνθηκα ότι ξεπέρασε τα όρια) κάπου χρειάζεται και το αντίδοτό της.

Στο Sea Legends, έμεινα με την εντύπωση ότι η απλότητα - όχι όμως και απλοϊκότητα - των γραφικών, η ευχάριστη ποικιλία τους (σε κάθε πόλη, τα τοπία, τα κτίρια και οι εσωτερικοί χώροι είναι τελείως διαφορετικοί), η ζωντάνια στα χρώματα και οι τονισμένες, σχεδόν καρτουνίστικες προσωπογραφίες αποπνέουν μία διαφορετική, αλλά πάντως αξιόλογη κουλτούρα. Το speech είναι λίγο αλλά καλό, ενώ υπάρχουν και αρκετά ηχητικά εφέ, μερικά μάλιστα από τα οποία είναι αρκετά πρωτότυπα (για παράδειγμα, διάφορες φωνές ζώων και πουλιών). Η μουσική είναι ευχάριστη, με αρκετές εναλλαγές, ενώ στο παιχνίδι υπάρχουν και μερικά όμορφα εμβόλιμα animations, με γρήγορη και πειστικότατη κίνηση σε full-screen.



Σκηνή από ξιφομαχία.



Στην αυλή του κυβερνήτη.

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ

Το Sea Legends, αν και σε μεγάλο βαθμό "αναπαλαιώνει" μία παλιά και δοκιμασμένη ιδέα, καταφέρνει να είναι φρέσκο και να κρατά σε υψηλά επίπεδα το ενδιαφέρον του παίκτη, χάρη στην εξελισσόμενη πλοκή και το εθιστικό του gameplay.

Οι σχεδιαστές του ίσως έχουν βρει τη μαγική συνταγή, afoæy, apeikonæizontaw, πειστικά την ατμόσφαιρα του 17ου αιώνα, δεν σας αφήνουν περιθώρια να νομίσετε ότι παίζετε κάτι λιγότερο από ένα παιχνίδι. Μήπως, τελικά, αυτό μας έχει λείψει τελευταία; ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Ενας 486/33 θα δώσει την απαιτούμενη υπολογιστική ισχύ.



8 MB RAM (7 MB expanded και 570 KB conventional free) θα θυμούνται όσα χρειάζεται.



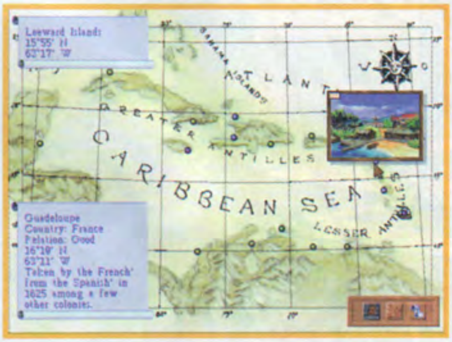
CD-ROM drive.



Μία VGA ή SVGA με 512 KB είναι αρκετή.



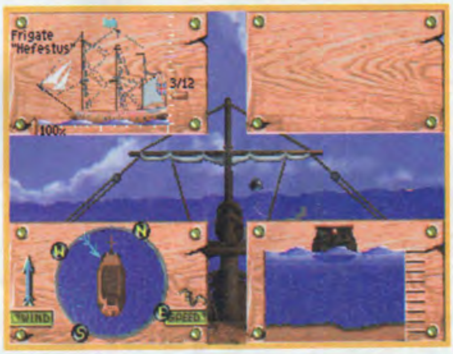
Το παιχνίδι καταλαμβάνει 1 CD και μας έδωσε η εταιρία CD-Media.



Ο χάρτης της Καραϊβικής.

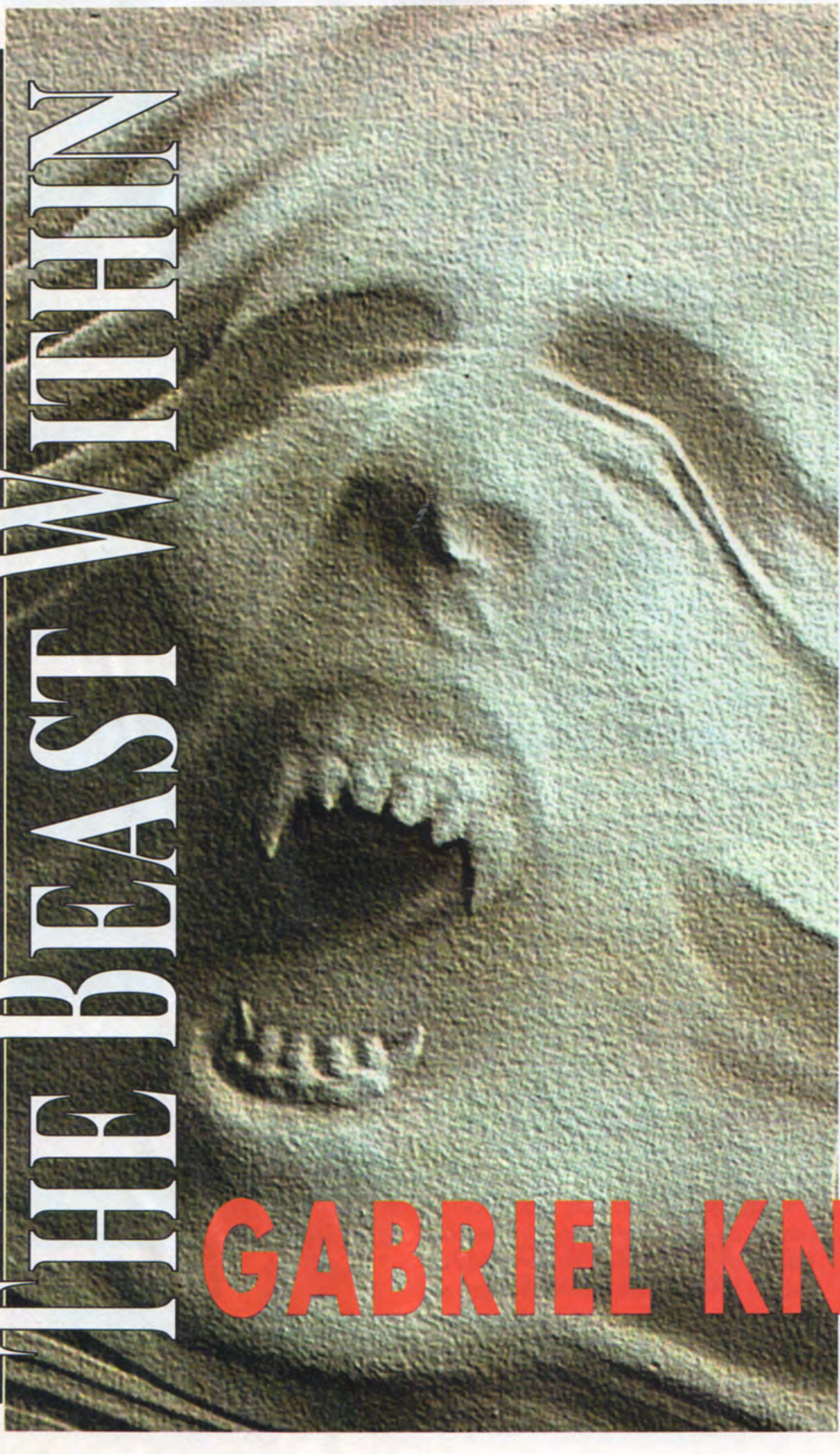


Στο military shop.



Η οθόνη πλοήγησης, με όλα τα βοηθητικά στοιχεία.





THE BEAST WITHIN

GABRIEL KNIGHT II

Ο κόσμος του υπερφυσικού σε όλο το μεγαλείο του. Τα παράξενα παιχνίδια της ιστορίας και η χαμένη όπερα του Βάγκνερ. Γραφικά που θα σας φέρουν στο μυαλό έργα τέχνης. Ηθοποιία που ούτε σε κινηματογραφικές ταινίες δεν βρίσκεις.

Ενα φοβερά καλοδουλεμένο σενάριο, το οποίο ξεδιπλώνεται σιγά-σιγά και σας αποκαλύπτει με μοναδική μαεστρία έναν κόσμο που είναι αδύνατο να φανταστείτε.

Ο Gabriel Knight, ο περίφημος "shadowhunter" είναι εδώ και σας περιμένει, παρέα με την καλύτερη παραγωγή της Sierra για τα δύο τελευταία χρόνια. Για τις ανάγκες του παιχνιδιού, γράφτηκε και μία πρωτότυπη όπερα!!!

του Αντρέα Τσουρινάκη



ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Η ιστορία μας ξεκινά λίγο μετά το τέλος του πρώτου μέρους της σειράς, στο οποίο - μέσα από μία σειρά τραγικών καταστάσεων - έμαθες, αλλά ταυτόχρονα βίωσες κιόλας ότι δεν είσαι "κάποιος" τυχαίος, καθώς ανήκεις σε μία χαρισματική γερμανική οικογένεια, η οποία έχει διακριθεί στο χώρο του υπερφυσικού.

Μέσα από τον τραγικό θάνατο του θείου σου, αλλά και της αγαπημένης σου Malia, θα συνειδητοποιήσεις ότι έχεις "μπει" πια σε ένα δρόμο χωρίς γυρισμό. Αποτραβιέσαι στον οικογενειακό σου πύργο στη Γερμανία, όπου από τη μία προσπαθείς να βάλεις σε κάποια τάξη όλα τα κληρονομικά σου και από την άλλη προσπαθείς να συγκεντρωθείς και να γράψεις το νέο σου βιβλίο, με θέμα πάντοτε το υπερφυσικό (αφού ήδη κατέγραψες σε μυθιστόρημα τις περιπέτειές σου στο πρώτο επεισόδιο της σειράς και το βιβλίο σου αυτό σημείωσε μοναδική εμπορική επιτυχία). Εχεις αφήσει στη θέση σου πίσω στην Αμερική - συγκεκριμένα, στη Νέα Ορλεάνη - την Grace, η οποία θα διευθύνει το βιβλιοπωλείο σου για όσο καιρό εσύ θα λείπεις.

Ολα ξεκινούν ένα βράδυ, όταν έρχονται στον πύργο σου, στο Schloss Ritter, κάποιοι κάτοικοι της περιοχής (Rittersberg) και ζητούν τη βοήθειά σου. Στην αρχή, τους κοιτάς απορημένος, αλλά σχεδόν αμέσως συνειδητοποιείς ότι οι κάτοικοι ξέρουν ποιος ακριβώς είσαι και για αυτό ζητούν τη βοήθειά σου, μία βοήθεια που όλοι οι πρόγονοί σου πρόσφεραν στους κατοίκους της περιοχής τους. Ο πανδοχέας αναλαμβάνει να σου εξιστορήσει τα γεγονότα. Το μικρό κορίτσι του ξαδέλφου του δέχτηκε επίθεση και κατακρεουργήθηκε από έναν τεράστιο λύκο. Η αστυνομία πιστεύει ότι πρόκειται για δύο λύκους, οι οποίοι το "έσκασαν" από το ζωολογικό κήπο.

Εταιρία
Sierra
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
3D animated adventure με βιντεοσκοπημένους χαρακτήρες και γραφικά
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο/Ανώτερο

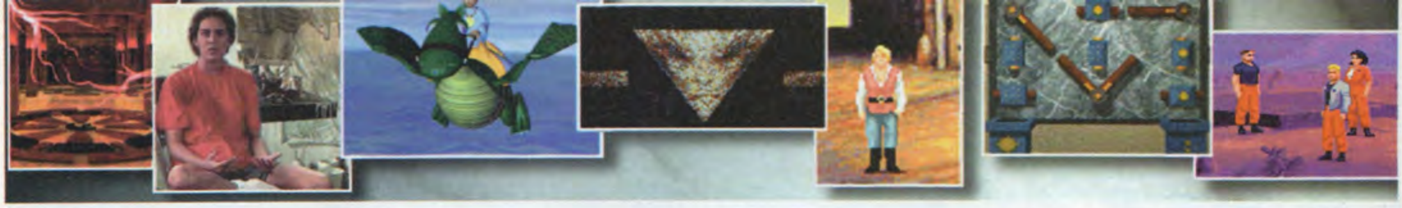


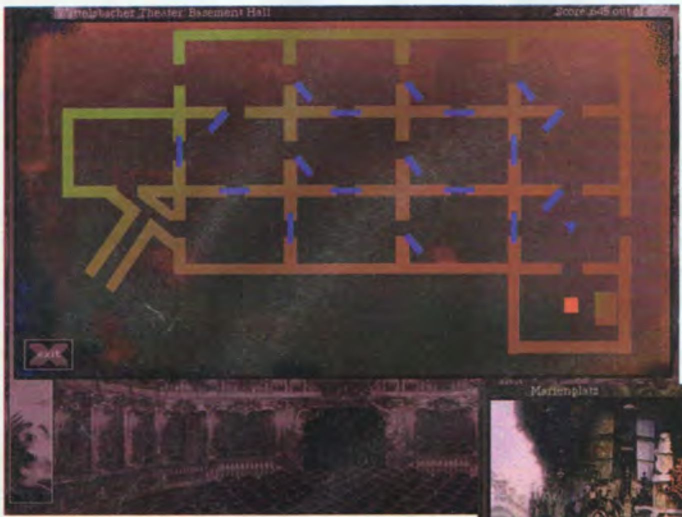
Ο πατέρας του κοριτσιού επιμένει όμως ότι πρόκειται για λυκάνθρωπο, μια και υπήρξε μάρτυρας της επίθεσης ενάντια στο παιδί του. Μιλώντας χαρακτηριστικά για τα μάτια του, επιμένει ότι ήταν μάτια ανθρώπου. Παρά τις αρχικές αντιρρήσεις σου, δέχεσαι να εξερευνήσεις την ιστορία. Το παιχνίδι ξεκινά στην αγροικία της οικογένειας που έχασε το παιδί της.

Δεν πρόκειται να σας αποκαλύψω περισσότερα γύρω από το σενάριο του παιχνιδιού. Και ο λόγος είναι ότι πρόκειται για μία μοναδική - από κάθε άποψη - δουλειά. Ενα σημαντικό μέρος της μαγείας του adventure είναι ο τρόπος με τον οποίο σιγά-σιγά ξεδιπλώνεται η ιστορία, την εξέλιξη της οποίας με τίποτα δεν μπορείς να φανταστείς. Η δημιουργός των Gabriel Knights, η περίφημη Jane Jensen, που ξεκίνησε ως προστατευόμενη









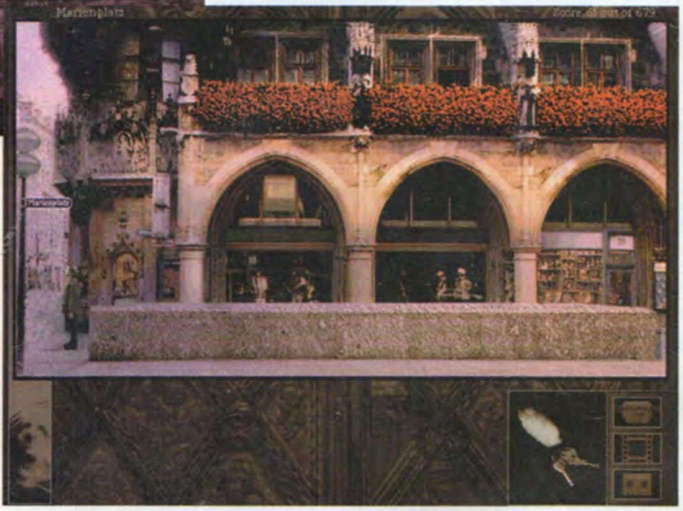
Στο χάρτη φαίνονται ποιες πόρτες πρέπει να κλείσεις για να οδηγήσεις τον Black Wolf στο κλιματοστάσιο.

της Roberta Williams, μετά τη συνεργασία τους στο King's Quest 6, αποδεικνύει για ακόμα μία φορά ότι πρόκειται όχι απλώς για κάποιο μικρό ή μεγάλο ταλέντο, αλλά για μία ιδιαίτερα προικισμένη δημιουργό και σεναριογράφο, η οποία πιστεύω ότι θα έκανε μεγάλη καριέρα στο χώρο της λογοτεχνίας, αν κάποτε στρεφόταν προς αυτήν. Η ιστορία της έχει μία σπάνια εσωτερική δόμηση και τίποτα δεν είναι τυχαίο. Εχει καταβληθεί προσπάθεια να δοθεί μία ιστορικοφανής εξήγηση στην όλη υπόθεση και παρά τις όποιες αντιρρήσεις που μπορεί να έχουν κάποιοι, προσωπικά πιστεύω ότι επιτυγχάνει σχεδόν την τέλεια μυθοπλασία. Είναι - νομίζω - παραπάνω από εμφανές ότι μόνο κάποιος ή κάποια που έχει ασχοληθεί έντονα με το χώρο, τα φαινόμενα και τη φιλολογία του υπερφυσικού θα μπορούσε να γράψει το σενάριο αυτό, τόσο τέλειο και τόσο ολοκληρωμένο που είναι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του The Beast Within είναι πράγματι συγκλονιστικά. Εχει χρησιμοποιηθεί η τεχνική της βιντεοσκόπησης/κινηματογράφησης όλων των εξωτερικών χώρων και η μετέπειτα επεξεργασία τους από τους ειδικούς της εταιρίας στον τομέα αυτό. Μερικές οθόνες θα σας αφήσουν άφωνους με την εικαστική τελειότητά τους. Είναι - πέρα από περιγραφές - πολύ ανώτερο στον τομέα αυτό και από το Phantasmagoria, το οποίο, καλώς ή κακώς, ξεχάστηκε πολύ γρήγορα. Μετά, με την τεχνική της λεγόμενης "μπλε οθόνης", έχουν κινηματογραφηθεί οι διάφοροι χαρακτήρες και, στο τέλος, έχει γίνει η κοινή επεξεργασία των background χώρων με τους χαρακτήρες, ώστε να έχουμε το ποθητό αποτέλεσμα.

Φτάνοντας στο Marienplatz.



Το animation των χαρακτήρων θα μπορούσε να είναι και καλύτερο, καθώς αυτοί δεν κινούνται πραγματικά σε όλη την οθόνη, αλλά εκτελούν προκαθορισμένη πορεία. Κατά τα άλλα, όλα λειτουργούν τέλεια, εκτός από μία λεπτομέρεια: το close-up των χαρακτήρων, όταν η Grace συναντά τον Dallmeier στη λίμνη. Εκεί, ένας προσεκτικός χρήστης θα εντοπίσει αμέσως το πρόβλημα που υπάρχει με το χαρακτήρα του Dallmeier, μια και στο πρόσωπό του φαίνεται ότι δεν είναι πραγματικό μέρος της γενικότερης εικόνας.

Ο ήχος είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετικός. Τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι φοβερά, η μουσική υπόκρουση είναι συγκλονιστική, το speech αγγίζει το τέλειο - και δεν σταματούν εδώ. Μια και η ιστορία μας έχει σχέση με τη χαμένη όπερα του Βάγκνερ, δημιουργήθηκε και μία μικρή όπερα, η οποία σε αφήνει άφωνο. Το βλέπεις (ή, μάλλον, το ακούς) και δεν το πιστεύεις... Τι άλλο να γράψω;

Ο χειρισμός του είναι όσο πιο απλός γίνεται. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 της οθόνης. Στο πάνω μέρος της οθόνης και σε μία μικρή οριζόντιο, βλέπεις το όνομα της τοποθεσίας όπου βρίσκεσαι και το σκορ που έχεις μέχρι εκείνο το σημείο. Στο κάτω μέρος, στο αριστερό άκρο όπως κοιτάμε την οθόνη, υπάρχει το Control Panel, το οποίο περιέχει τα SAVE, LOAD, PLAY, ABOUT, BIG MOVIE, QUIT, καθώς και τις ρυθμίσεις για τον ήχο και τη φωτεινότητα. Το big/little movie ρυθμίζει το μέγεθος του πλαισίου, στο οποίο θα βλέπεις τα διάφορα video sequences. Ευτυχώς,

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η κορυφαία παραγωγή της Sierra για τα δύο τελευταία χρόνια. Διαθέτει ένα από τα καλύτερα σενάρια που έχουν γραφτεί για adventures, τα οποία κινούνται στο χώρο του υπερφυσικού, με εκπληκτικά γραφικά, πάρα πολύ πλούσια δράση, καθώς επίσης έξυπνους και δύσκολους γρίφους. Δείτε το οπωσδήποτε, είναι ένα "διαμάντι".

ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΣΕΝΑΡΙΟ	100
ΗΧΟΣ	100
ΔΡΑΣΗ	99
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92

99%



εδώ η Sierra ξαναθυμήθηκε λίγο το παλιό της interface και έχει προβλέψει για 20 θέσεις κανονιών σωσίματος - όχι σαν αυτά που εμφανίστηκαν στο King's Quest 7 και στο Phantasmagoria.

Στο μέσο, εμφανίζονται τα διάφορα αντικείμενα του inventory σου, ενώ στο δεξί άκρο υπάρχουν 3 icons: inventory, movie projector και recording your findings. Με το inventory περνάς στη λειτουργία χειρισμού των αντικειμένων που έχεις μαζέψει. Οταν βρίσκεσαι στην επιλογή αυτή, τα 3 δεξιά icons αλλάζουν σε Grab item, Look object. Να έχεις υπόψη ότι όταν κάνεις Look σε ένα αντικείμενο, το πρόγραμμα εμφανίζει μόνο μία κοντινή εικόνα του, χωρίς όμως να δίνει και την περιγραφή του. Πρέπει να κάνεις κλικ στο κοντινό αυτό πλάνο του αντικειμένου, για να πάρεις την περιγραφή του ή το σχόλιο του Gabriel ή της Grace για αυτό. Προσέξτε αυτό το σημείο, διότι είναι πολύ σημαντικό.

Με το movie projector, μπορείς να ξαναδείς όσα βασικά video sequences του παιχνιδιού έχεις δει μέχρι το σημείο όπου βρίσκεσαι. Αυτά, εκτός από την εισαγωγή, είναι βασικά δύο για κάθε κεφάλαιο του παιχνιδιού, ένα στην αρχή και ένα στο τέλος κάθε chapter, από τα κεφάλαια 3, 5 και 6 και στα οποία υπάρχει και ένα ενδιάμεσο sequence.

Με το record your findings, ο μεν Gabriel χειρίζεται τις κασέτες στις οποίες καταγράφει όλες τις συζητήσεις που κάνει, ενώ ως Grace καταγράφεις στο σημειωματάριό σου τις διάφορες σημειώσεις για τα αντικείμενα που συναντάς - και όχι μόνο.

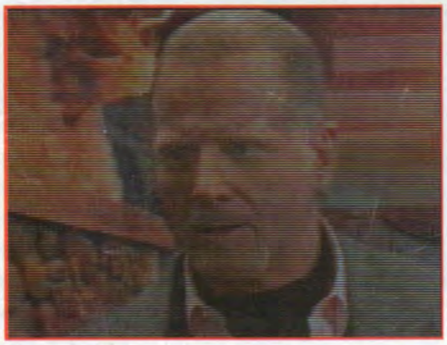
Η δράση πραγματοποιείται, κάνοντας κλικ τον κέρσορα όπου αυτός γίνεται ένα μαχαίρι. Κάνε κλικ και ό,τι είναι να γίνει θα γίνει - είτε θα πάρεις κάτι είτε θα συζητήσεις με κάποιον κ.λπ. Οι διάφορες έξοδοι καταγράφονται με το ειδικό exit icon. Ο χειρισμός θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ιδανικός, αν δεν παρουσίαζε ένα μικρό μεν πρόβλημα, αλλά - προσωπικά πιστεύω - σημαντικό. Δεν δίνει τη δυνατότητα να βλέπεις σε text τους διαλόγους που ακούς. Αν υπήρχε και αυτή η επιλογή, θα προσέγγιζε το τέλειο. Κρίμα.



Η θεϊκή Gergde.



Η Grace έξω από τον πύργο σου.



Ο αγαπημένος μου χαρακτήρας, ο μυστηριώδης Mr Preiss.



Ολα τα μέλη του κλαμπ των κυνηγών.

Η ΗΘΟΠΟΙΙΑ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Το Gabriel Knight 2 περιέχει μία μοναδική ποιότητα χαρακτήρων, ανάλογη της οποίας δεν έχω ξαναδεί σε κανένα άλλο adventure του είδους αυτού μέχρι τώρα. Λες και διαβάζεις κάποιο μυθιστόρημα ή βλέπεις μία ταινία από τις λεγόμενες "εποχής".

Αυτό όμως που με εντυπωσίασε πιο πολύ είναι το πώς παρουσιάζονται οι δύο βασικοί πρωταγωνιστές. Ο μεν Gabriel, ένας τυπικός είρωνας Αμερικανός, κατορθώνει να γίνει σχεδόν αμέσως αντιπαθητικός, ενώ η Grace είναι μία κλασική στρίγκλα και παθολογικά ζηλιάρα γυναίκα. Δεν είναι πλασμένοι δηλαδή οι ήρωες με "τέλεια και ελκυστικά" χαρακτηριστικά, αλλά έχει γίνει μάλλον το α-



ADVENTURE

ντίθετο. Σε ό,τι αφορά τους υπόλοιπους χαρακτήρες, αγγίζουν το τέλειο από κάθε πλευρά, λες και έχουν βρει τον ιδανικό ηθοποιό για κάθε ρόλο. Οι αγαπημένοι μου χαρακτήρες είναι η οικονόμος, η θεϊκή Gergde (να αφήνεις αυτή τη γυναίκα και να ερωτεύεσαι την Grace, αυτό θέλει αρκετή προσπάθεια...), ο εκπληκτικός πανδοχέας Gasthof (που βρήκαν αυτόν τον τέλειο χαρακτήρα;) και ο Preiss, ο οποίος είναι και η μεγάλη συμπάθειά μου, τόσο για την εμφάνισή του όσο και για την πολύ πλούσια και βαθιά φωνή που διαθέτει. Καλά, δεν κάνω λόγο και για αυτή τη γυναικάρα που "προσφέρει" ο Von Glower στον Gabriel. Ακόμα να την ξεχάσω, μια και έγινε αιτία να συμπαθήσω τις Γερμανίδες... (Μία τέτοια γυναίκα και πάω στον Παράδεισο...) Οι δημιουργοί του Gabriel, όμως, δεν σταματούν μόνο εκεί. Καταγράφουν, έστω και κάπως σχηματικά, τις διαφορές ανάμεσα στους Γερμανούς και τους άλλους λαούς, ενώ παράλληλα δίνουν και μία εντυπωσιακή εικόνα για τη "μούρλια" των Αμερικανών. Το πιο σημαντικό όμως είναι ότι ξεφεύγουν τελείως από τους καλούς ή τους κακούς χαρακτήρες και μας δίνουν μία πιο σύνθετη εικόνα. Χαρακτηριστική στο θέμα αυτό είναι η απάντηση που δίνει στο φινάλε του παιχνιδιού ο Gabriel στην Grace, όταν αυτή του ζητά τη γνώμη του για τον "υποτιθέμενο κακό" του παιχνιδιού. Εκφράζει καθαρά τη συμπάθειά του σε αυτόν, δίνοντας έτσι μία τελείως διαφορετική διάσταση στο θέμα αυτό.



Ο χάρτης βάσει του οποίου κινείται η Grace.



Η μακέτα του περίφημου μουσικού θεάτρου του Βάγκνερ.



Το Neuschsanstein, η πιο εντυπωσιακή τοποθεσία του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι φανταστική και είναι κάτι παραπάνω από βέβαιο ότι θα σας υποβάλει τελείως. Το Gabriel 2 είναι ένα adventure τρόμου και μυστηρίου στο χώρο του υπερφυσικού. Στον τομέα αυτό πετυχαίνει απόλυτα. Η δράση του είναι πάρα πολύ πλούσια. Το παιχνίδι χωρίζεται σε έξι κεφάλαια. Στα μονά κεφάλαια χειρίζεσαι τον Gabriel, στα ζυγά την Grace. Στο τελευταίο χειρίζεσαι και τους δύο (σε διαφορετικές στιγμές του παιχνιδιού), ενώ παράλληλα μεταμορφώνεσαι σε Gabriel και σε λύκο!!! Οι μετακινήσεις σου στις διάφορες περιοχές γίνονται μέσω δύο ειδικών χαρτών, οι οποίοι είναι διαφορετικοί για κάθε χαρακτήρα. Στο πρώτο κεφάλαιο πρέπει να εξερευνήσεις τις εξαφανίσεις των λύκων από το ζωολογικό κήπο και να εντοπίσεις ένα "ειδικό" κλαμπ "κυνηγών". Στο δεύτερο, ως Grace, πρέπει να εξερευνήσεις όλους τους χώρους, καθώς σου είναι άγνωστοι, και να κατορθώσεις να μάθεις τη βασική ιστορία του Ludwig του δεύτερου. Οι γρίφοι του ποικίλλουν σε δυσκολία, μερικοί όμως είναι εξαιρετικά δύσκολοι. Ειδικά αυτός στο πρώτο κιόλας κεφάλαιο (με τη μία, στα βαθιά νερά), όπου πρέπει να βρεις έναν τρόπο να εξασφαλίσεις την άδεια για να δεις το μέρος όπου βρίσκονται οι λύκοι, είναι από τους πιο δύσκολους που έχω δει. Αλλά και αυτός στο έκτο κεφάλαιο, όπου πρέπει να βρεις έναν τρόπο να αποσπάσεις την προσοχή του φρουρού, μπορεί να σε παιδέψει πάρα πολύ. Το φινάλε του είναι μεν εντυπωσιακό, αλλά η Sierra κατορθώνει για ακόμα μία φορά να κάνει τα εύκολα δύσκολα. Εχει βάλει πάλι ένα κομμάτι που θέλει αr-



cade αντανακλαστικά. Οταν αλλάζεις σε γκρίζο λύκο, σκοπός σου είναι να παγιδεύσεις το μαύρο λύκο, τον περίφημο Black Wolf. Αφού καταφέρεις να τον οδηγήσεις στο δωμάτιο με τον κλίβανο, κάνε ένα save ακριβώς προτού μπεις μέσα στο δωμάτιο αυτό, διότι μετά το πρόγραμμα δεν σου επιτρέπει να κάνεις άλλο save. Τώρα, μέσα στο δωμάτιο κάνε κλικ στην Grace για να αποκτήσεις τον έλεγχό της και κάνε κλικ στο πορτάκι του κλιβάνου. Το ανοίγει. Κάνε κλικ στον γκρίζο λύκο, που είναι ο Gabriel, για να ξαναπάρεις τον έλεγχό του, και τοποθέτησε τον κέρσορα στην κάτω αριστερή άκρη του εσωτερικού πλαισίου του κιβωτίου που περιέχει τα κάρβουνα. Μόλις ο μαύρος λύκος κάνει το άλμα για να ξεφύγει σε slow motion, κάνε κλικ ακριβώς τη στιγμή που ο κέρσορας είναι πάνω στα μπροστινά πόδια του. Θα τον πετάξεις μέσα στον κλίβανο και θα παρακολουθήσεις το φινάλε του παιχνιδιού.



Το Alotting όπου πρέπει να κάνεις μία προσφορά στο θεό.



Ο χάρτης βάσει του οποίου κινείται ο Gabriel.



Το Starberger, από τις ωραιότερες τοποθεσίες.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς στο σπίτι της φάρμας. Κάνε κλικ στο σάκο σου στο πάτωμα. Τον ανοίγεις. Κάνε κλικ σε αυτόν για να πάρεις το talisman, το dagger και τα άλλα αντικείμενά σου. Κάνε κλικ στο σταυρό, στον τοίχο.

Προχώρα στο υπόλοιπο μέρος του δωματίου (exit). Κάνε κλικ στην εφημερίδα, στο δεξί άκρο του τραπεζιού. Τη διαβάζεις. Κάνε κλικ τον κέρσορα στο κάτω μέρος της εφημερίδας (exit), για να ξαναγυρίσεις στην οθόνη του δωματίου. Τώρα, κάνε κλικ στο icon του inventory σου και εξέτασε όλα τα αντικείμενα που έχεις σε αυτό (Οταν έχεις κάνει Look σε ένα αντικείμενο και βλέπεις το close up του, κάνε πάλι κλικ σε αυτό για να πάρεις και την περιγραφή του). Κάνε κλικ στο note που είναι καρφιτσωμένο στα αριστερά της πόρτας. Κάνε κλικ στα κλειδιά του αυτοκινήτου σου, τα οποία βρίσκονται κάτω από τον καθρέφτη. Βγες έξω. Προχώρα στα δεξιά της οθόνης, Κάνε κλικ στον πεσμένο κορμό και ξανά κλικ στα αριστερά του, στη λάσπη.

Βρίσκεις ένα αποτύπωμα. Κάνε κλικ σε αυτό. Τώρα, συνέχισε προς τα δέντρα, στο πάνω μέρος της οθόνης. Εντόπισε το σημείο που καταλαμβάνει ο κέρσορας στο γρασίδι, λίγο πιο μπροστά από τα παπούτσια σου. Κάνε κλικ εκεί και ξανά κλικ για να πάρεις τις τρίχες. Κάνε πάλι κλικ στο έδαφος. Γύρισε πίσω στη φάρμα και μπες στο κτίριο που είναι πιο αριστερά. Κάνε κλικ στα ράφια, στο βάθος. Κάνε κλικ στο cement, στο πάνω ράφι. Πήγαινε στο αποτύπωμα. Κάνε κλικ τον κουβά στο αποτύπωμα.

Πας πίσω και αφήνεις τον κουβά. Τώρα, ξαναγύρνα εδώ, για να πάρεις το αποτύπωμα που έφτιαξες. Στο inventory σου, κάνε Look στο αποτύπωμα και στο φακελάκι με τις τρίχες και ξανά κλικ σε αυτά για να πάρεις και τα σχόλια του Gabriel για αυτά. Γύρνα στο αυτοκίνητό σου και κάνε κλικ τα κλειδιά σε αυτό...

Η συνέχεια επί της οθόνης σας.

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/33.



8 MB RAM.



2x CD-ROM drive, 20 MB στο σκληρό δίσκο.



SVGA κάρτα γραφικών (640x480 σε 256 χρώματα) και οπωσδήποτε κάρτα ήχου.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει 6 CDs, μας έδωσε η Plotline.



ACTION REVIEW

Ηταν πριν από πέντε χρόνια, το 1991, όταν η Apogee κυκλοφορούσε ένα όμορφο αλλά απλό platform game με τίτλο Duke Nukem. Σήμερα, και αφού μεσολάβησε μια δεύτερη συνέχεια το 1993, το shareware παιχνιδάκι με τα EGA γραφικά μετεξελίχθηκε σε έναν ολόκληρο τρισδιάστατο κόσμο που φιλοδοξεί να αποτελέσει τον άξιο διάδοχο του θρυλικού πλέον Doom. Ας δούμε, λοιπόν, πόσο καλά τα καταφέρνει.

Του Βαγγέλη Κράτσα



Στις αρχές του 21ου αιώνα, το L.A. έχει καταληφθεί από εξωγήινους. Ο Duke, επιστρέφοντας στη Γη ύστερα από την αποστολή του στο Duke Nukem II, αντικρίζει μία κατάσταση που απαιτεί άμεση αντιμετώπιση. Κάπως έτσι αρχίζει το Duke Nukem 3D, ένα παιχνίδι που κοντεύει να γίνει μύθος προτού ακόμα καλά-καλά κυκλοφορήσει καθώς τα previews, τα κουτσομπολιά και οι φήμες που το αφορούν, δίνουν και παίρνουν εδώ και αρκετό καιρό.

Η σημαντικότερη βέβαια αλλαγή σε σχέση με τα προηγούμενα είναι πως έχουμε πλέον να κάνουμε με ένα πλήρως τρισδιάστατο παιχνίδι. Η κίνηση γίνεται στο στιλ του Doom, εδώ όμως στ' αλήθεια μπορείτε να κάνετε τα πάντα: να πετάξετε πάνω από το έδαφος, να ανεβείτε επάνω σε κτίρια του background, να σκαρφαλώσετε μέσα σε εξαερισμούς, ακόμα και να κολυμπήσετε κάτω από το νερό. Αν και ξεκινώντας το παιχνίδι θα έχετε την αίσθηση πως παίζετε ένα ακόμα επεισόδιο του Doom, σύντομα θα αντιληφθείτε ότι οι καινοτομίες που έχουν γίνει στην 3D engine είναι τόσο σημαντικές, ώστε ουσιαστικά οριοθετούν ένα νέο πρότυπο στα action games.



ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

Εταιρία
Apogee/US Gold
Υπολογιστές
Multimedia PCs
Τύπος
3D Action Game
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΔΡΑΣΗ

Το Duke Nukem 3D είναι χωρισμένο, όπως όλα τα παιχνίδια του είδους, σε levels που ολοκληρώνονται όταν βρείτε την έξοδό τους, ενώ διαθέτει και αρκετά κρυφά δωμάτια και αποστολές. Η κίνηση στο χώρο γίνεται με τα βέλη ή το mouse, ενώ υποστηρίζονται ακόμα μεταξύ άλλων Flightstick, Thrustmaster και Gravis Gamepad. Με τα πλήκτρα 1 έως 9 διαλέγετε το όπλο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε, από μια μεγάλη ποικιλία κλασικών αλλά και πρωτότυπων weapons. Πολύ εντυπωσιακές είναι οι Pipe Bombs, τις οποίες ρίχνετε σε απόσταση σαν χειροβομβίδες, είναι όμως remote-controlled. Αφού ολοκληρώσετε τη ρίψη τους, τις ενεργοποιείτε όλες μαζί πατώντας ένα trigger, με θεαματικά συνήθως αποτελέσματα. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμες, αν θέλετε να στήσετε παγίδα, αφού μπορείτε να "ναρκοθετήσετε" μια περιοχή ώστε όποιος πλησιάζει να "αποδημεί εις Κύριον", αλλά και να εξοντώσετε ομάδες εχθρών που έρχονται από διαφορετικά σημεία. Τα Ammo Packs, που θα βρείτε σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού, περιλαμβάνουν 5 bombs, ενώ ο maximum αριθμός που μπορείτε να έχετε είναι 50. Πανίσχυρο όπλο είναι και το RPG (Rocket Propelled Grenade), που συνήθως καταστρέφει όλους τους εχθρούς (εκτός από τους end bosses) με μια και μόνη βολή. Είναι όμως κάπως επικίνδυνο και χρειάζεται προσοχή στο χειρισμό του, επειδή αν δεν υπάρχει μπροστά στην κάννη του αρκετός ανοικτός χώρος, οι φλόγες που εκτοξεύονται διαχέονται προς τα πίσω και μπορεί να σκοτώσουν και σας. Το RPG καταστρέφει ακόμα και όσο από το background στην ακτίνα δράσης του είναι αναλώσιμο (στο Duke Nukem 3D, μπορείτε να καταστρέψετε πάρα πολλά από τα background graphics, κάτι που όχι μόνο προσθέτει σημαντικά στο ρεαλισμό, αλλά πολλές φορές είναι και ιδιαίτερα χρήσιμο, αφού έτσι αποκαλύπτονται συχνά κρυφά δωμάτια, διάφορα bonus κ.λπ.), και έχει επίσης 5 rockets στα ammo packs και 50 maximum. Αλλα δυνατά όπλα είναι τα Shrinker Weapon, Laser Gun και Wall Mounted Trip Bomb, ενώ πιο συχνά θα χρησιμοποιείτε (μια και τα πυρομαχικά τους βρίσκονται ευκολότερα) τα Pistol, Shotgun και Chaingun Cannon (το τελευταίο εκτοξεύει βολές σε μεγάλη ταχύτητα, κάτι που το κάνει κατάλληλο για αντιμετώπιση ομάδας εχθρών, αφού δεν έχει reloading delay όπως τα δύο πρώτα, αλλά βέβαια είναι και κάπως δίκοπο μαχαίρι, επειδή ακριβώς λόγω της ταχύτητας τα πυρομαχικά τελειώνουν γρήγορα). Υπάρχει βέβαια και το Duke's Foot, η κλοτσιά δηλαδή, που είναι πάντοτε διαθέσιμη αλλά πρακτικά δεν μπορεί να κάνει και πολλά πράγματα, ιδίως αν έχετε προχωρήσει λίγο στα levels. Τα σημαντικότερα Inventory Items στο Duke Nukem 3D είναι τα Medkits που επαναφέρουν το Health, τα Steroids που αυξάνουν την ταχύτητα του Duke και δυναμώνουν το Duke's Foot για ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα, τα Night Vision Goggles τα οποία σας επιτρέπουν να δείτε σε πολύ σκοτεινές περιοχές (keyboard shortcut είναι το πλήκτρο N), το Scuba Gear που σας προστατεύει όταν βρίσκεστε κάτω από το νερό και τα Protective Boots τα οποία εμποδίζουν το πράσινο ραδιενεργό υγρό που υπάρχει σε κάποια levels να εισχωρήσει και να επιδράσει πάνω σας. Τα δύο τελευταία items ενεργοποιούνται αυτόματα όταν τα χρειαστείτε, με την προϋπόθεση βέβαια πως τα έχετε στο inventory σας. Δύο ακόμα εξαιρετικά ενδιαφέροντα αντικείμενα είναι καταρχήν, το Jetpack (hotkey το J) που σας επιτρέπει να πετάξετε, χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα A και Z, για να ανεβαίνετε και να κατεβαίνετε αντίστοιχα σε ύψος. Προσοχή εδώ, γιατί αν το Jetpack μείνει από καύσιμα εν πτήσει και εκείνη τη στιγμή βρίσκεστε σε πολύ μεγάλο ύψος, πέφτοντας θα πεθάνετε. Πολύ χρήσιμο είναι επίσης και το Holoduke, που δημιουργεί ένα



Δύο εχθροί ζουν τις τελευταίες στιγμές τους.



Πλάνο από έναν projector.





Μία εξωτερική σκηνή στο Duke Nukem 3D.

ομοίωμα του Duke το οποίο μένει εκεί όπου θα το τοποθετήσετε, ακίνητο σαν σκιάχτρο, με σκοπό να παραπλανήσει τους εχθρούς κάνοντάς τους να νομίζουν πως είστε εσείς. Ισως να σας κάνει να αισθανθείτε λίγο σαν τον Arnold Schwartzenegger, μια και παραπέμπει απευθείας σε μια από τις κλασικές σκηνές της "Ολικής Επαναφοράς". Εκτός από τα αντικείμενα αυτά, τα οποία τοποθετούνται στο inventory και χρησιμοποιούνται όταν τα χρειαστείτε, υπάρχουν και διάφορα bonus, όπως μικρά medkit και healing atoms που επαναφέρουν ένα ποσοστό του health, armors που προσφέρουν αυξημένη προστασία καθώς καθυστερούν το damage, ενώ βέβαια θα βρείτε και τις καθιερωμένες keycards (σε κόκκινο, κίτρινο και μπλε χρώμα) που ανοίγουν αντίστοιχες πόρτες σε κάθε level.

Ας δούμε και τους σημαντικότερους αντιπάλους που θα συναντήσετε στο Duke Nukem 3D:

- Assault Troopers: Εχουν καφέ χρώμα και φορούν πράσινα jackets. Συνήθως χρησιμοποιούν Laser Pistol, μπορεί όμως να σας επιτεθούν και από αέρος με Jetpacks.

Σε θέση μάχης...



- Assault Captains: Αυτοί φορούν κόκκινα jackets και διαθέτουν μια teleporter device που μπορεί να τους τηλεμεταφέρει σε μικρή ακτίνα.

- Pig Cops: Μεταλλαγμένοι εξωγήινοι αστυνομικοί με Shotgun και extra armor.

- Recon Patrol Vehicle (RPN): Οχημα που οδηγείται από Pig Cops, είναι ευέλικτο και έχει τη δυνατότητα εναέριας επίθεσης.

- Octabrain: Ευδοκιμεί σε σκοτεινά και απόκρυφα μέρη, εκτοξεύοντας πνευματική ενέργεια που αδυνατίζει και μπερδεύει το υποψήφιο θύμα, ολοκληρώνοντας την επίθεση με τα θανατηφόρα δόντια του.

Στο κάτω μέρος της οθόνης βλέπετε τη Status Bar που απεικονίζει το Health (όταν μηδενιστεί πεθαίνετε), το Armor και το Weapon Status. Για κάθε όπλο υπάρχουν δύο αριθμοί. Ο πρώτος αντιπροσωπεύει τα πυρομαχικά που έχετε στη διάθεσή σας για το συγκεκριμένο όπλο και ο δεύτερος το maximum ποσό πυρομαχικών που μπορείτε να έχετε για το ίδιο όπλο.

Αν οι αριθμοί είναι φωτισμένοι πολύ, το αντίστοιχο όπλο είναι αυτήν τη στιγμή επιλεγμένο από σας. Αν είναι φωτισμένοι λίγο έχετε μεν το όπλο στην κατοχή σας, αλλά δεν είναι αυτό που χρησιμοποιείτε τώρα, κι αν δεν είναι καθόλου φωτισμένοι, δεν έχετε βρει ακόμα το όπλο. Ακόμα βλέπετε το Ammo, που δείχνει τα εναπομείναντα πυρομαχικά για το τρέχον όπλο, το επιλεγμένο Inventory Item και τέλος τα κλειδιά που έχετε στην κατοχή σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Το Duke Nukem 3D είναι όντως ένα από τα πιο ατμοσφαιρικά παιχνίδια δράσης που έχουμε συναντήσει, κερδίζοντας πολλούς πόντους σε ρεαλισμό, ακριβώς επειδή δίνει σημασία στη λεπτομέρεια. Τινάξτε, για παράδειγμα, τα μυαλά κάποιου εχθρού μπροστά σε έναν τοίχο και θα τον

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Βέλη: Κίνηση του Duke
Shift: Τρέξιμο
A: Jump
Z: Σκύψιμο
Ctrl ή leftmouse click: Fire
Spacebar: Open, Use
1 έως 9: Επιλογή όπλου
Tab: Χάρτης
Enter: Use Inventory Item
[ή]: Inventory Select
Page Up, Page Down: Look Up, Down
Home, End: Aim Up, Down
Insert, Delete: Look Left, Right
5: Center View
U: Διαφοροποίηση της επίδρασης που έχει η κίνηση του mouse στο παιχνίδι
I: Crosshairs on/off
F11: Ρύθμιση φωτεινότητας
ESC: Main Menu

Σημείωση: Τα πλήκτρα είναι πλήρως παραμετροποιήσιμα από το setup του παιχνιδιού.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Σας αρέσουν τα ήρεμα παιχνίδια, χωρίς πολλή ένταση που μπορείτε να τα βλέπετε με τη μικρή αδελφούλα σας στο πλάι; Ε, πάρτε κάτι άλλο και αφήστε μας ήσυχους να παίξουμε Duke Nukem!

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΜΟΥΣΙΚΗ	91
ΔΡΑΣΗ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96

94%







Ας γυρίσουμε μερικά χρόνια πίσω: Η εισαγωγική οθόνη και δύο σκηνές από τον πρόγονο του Duke Nukem 3D, με τα κορυφαία για την εποχή EGA γραφικά.

δείτε να βάφεται κόκκινος από το αίμα του άτυχου αντιπάλου σας! Ακόμα υπάρχουν αρκετές "πικάντικες" σκηνές, όπως strip-shows, sexy dances κ.λπ. χωρίς βέβαια να περνάμε στα όρια του "ροζ" παιχνιδιού. Τα backgrounds είναι πράγματι εκπληκτικά, ιδίως αν παίζετε σε ανάλυση 800x600 και, παρά το γεγονός ότι θα παρατηρήσετε βέβαια pixel-ιασμα αν πλησιάσετε πολύ κοντά, διακρίνονται για τη λεπτομερή σχεδίασή τους. Θα λέγαμε μάλιστα πως για πρώτη φορά σε παιχνίδι-απόγονο του Doom, βλέπουμε τόσο πολλούς εξωτερικούς χώρους που μάλιστα δεν έχουν διακοσμητικό ρόλο, αλλά φιλοξενούν αρκετά μεγάλο ποσοστό της δράσης.

Τα πάντα κινούνται πολύ γρήγορα χωρίς να χρειάζεται να έχετε Pentium, παρά μόνο για τη μεγαλύτερη SuperVGA ανάλυση. Υπάρχει ακόμα μεγάλη ποικιλία σκηνικών. Βιβλιοθήκες, μπαρ, arcade rooms, space stations, σεληνιακά τοπία, εκκλησίες, ακόμα και τουαλέτες είναι μερικά μόνο από τα δωμάτια που θα εξερευνήσετε στο παιχνίδι. Το μόνο σημείο που θα θέλαμε να έχει δοθεί λίγο περισσότερη προσοχή είναι ο σχεδιασμός των εχθρικών sprites, που θα μπορούσαν να είναι πιο ευκρινή και εντυπωσιακά στην εμφάνισή τους.

Η φωνή του Duke, όπου ακούγεται, είναι φοβερή λες και βγαίνει μέσα από τα βάθη της κόλασης, ενώ τα ηχητικά εφέ εξαιρετικά αληθοφανή και ανεβάζουν σημαντικά τον πυρετό της δράσης. Η μουσική δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο, δεν σε ξεσηκώνει όπως θα ταίριαζε σε ένα τέτοιο παιχνίδι, απλώς λειτουργεί συνοδευτικά.

Εκεί πάντως που το Duke Nukem 3D "απογειώνεται", είναι στο gameplay. Εύκολος χειρισμός, συνεχείς εναλλαγές χώρων, φουτουριστικοί χρωματισμοί, μπόλικο αίμα, όπλα που σπάνε κόκαλα, πολλές εκπλήξεις και φρέσκες ιδέες που θα σας κρατήσουν το ενδιαφέρον αμείωτο για αρκετό καιρό. Υποστηρίζει ακόμα modem και network play (μέχρι 8 παίκτες) και θα κυκλοφορήσει σε δύο εκδόσεις: Μία shareware, που θα περιλαμβάνει μόνο το πρώτο επεισόδιο, και μία registered, που θα περιέχει το πλήρες παιχνίδι μαζί με level editor. Αν προσέξετε, τέλος, τις διάφορες λεπτομέρειες του παιχνιδιού, θα συναντήσετε αρκετές αναφορές σε ταινίες όπως Evil Dead 2, The Hunt for Red October, Aliens και πολλές άλλες ακόμα. Αλλά αυτό όμως θα λέγαμε πως είναι απλώς το κερασάκι στην τούρτα ενός πολύ ατμοσφαιρικού παιχνιδιού. Κατά τα άλλα, ίσως σε μερικούς από εσάς το Duke Nukem 3D να φανεί κάπως βίαιο, αλλά... It's a Man's World!

LET'S CHEAT!

Ακολουθούν τα σημαντικότερα cheat codes του παιχνιδιού. Καλύτερα να πατήσετε πρώτα ESC προτού τα χρησιμοποιήσετε, επειδή πολλές φορές το Duke Nukem 3D καταλαβαίνει και κάποια μεμονωμένα πλήκτρα της λέξης που γράφετε, εκτελώντας αντίστοιχες εντολές που πιθανόν να μην είναι ευπρόσδεκτες.

dncornholio ή dnkroz: God mode on/off.

dnstuff: Ολα τα όπλα, όλα τα κλειδιά, maximum πυρομαχικά.

dnitems: Maximum armor, όλα τα κλειδιά.

dnhyper: Unlimited Steroids.

dnscotty##: Πηγαίνει σε ένα συγκεκριμένο level, το πρώτο # είναι το επεισόδιο, το δεύτερο το επίπεδο.

dncashman: Πατώντας το space bar, πέφτουν χρήματα.

dnrate: Δείχνει το frame rate στην επάνω αριστερή γωνία.

dnskill#: Αλλάζει το skill level σε ό,τι βάλετε στη θέση του #.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Ενας 486 θα κάνει καλή δουλειά.



8 MB RAM είναι απαραίτητα για να τρέξετε το παιχνίδι.



Θα χρειαστείτε CD-ROM και 13 MB ελεύθερα στο σκληρό σας.



Παίζει και σε απλή VGA, υποστηρίζει όμως και SuperVGA modes.

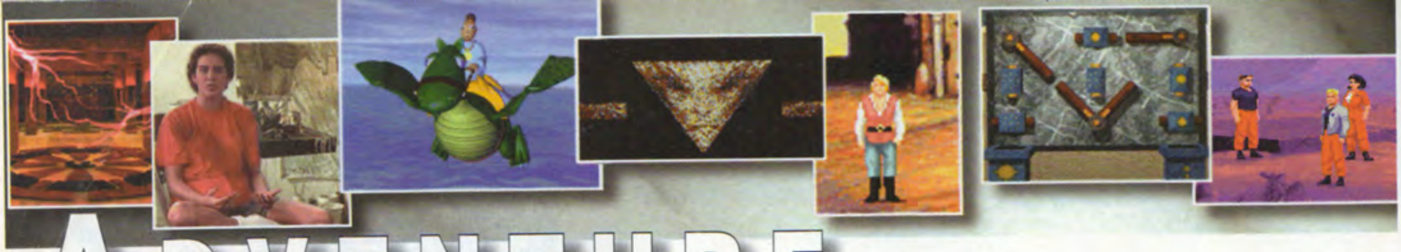


Το παιχνίδι περιέχεται σε 1 CD και μας έδωσε η CDMEDIA.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Duke Nukem είναι χωρίς αμφιβολία ένα από τα καλύτερα 3D Action games όλων των εποχών. Με ρεαλισμό που εντυπωσιάζει, θα σας κερδίσει χωρίς μεγάλη προσπάθεια. Κάτι μας λέει πως ο αέρας ανανέωσης που φέρνει είναι μονάχα η αρχή. Προς το παρόν, όμως ...Duke Nukem Rules!

■



ANGEL DEVOID

FACE OF THE ENEMY

Την αρχή έκανε η Plotline. Εθεσε σε κυκλοφορία τα παιχνίδια των εταιριών που αντιπροσωπεύει με ελληνικά manuals, ενώ ταυτόχρονα εξασφάλισε και ιδιαίτερα χαμηλές τιμές. Αυτή η κίνηση δεν θα μπορούσε παρά να βρει μιμητές στο χώρο, μια και τάραξε τα νερά του εισαγόμενου software.

Η CD MEDIA εμφανίστηκε το 1995. Εξασφαλίζοντας την αντιπροσώπευση ορισμένων σημαντικών εταιριών (Mindscape, Interplay και άλλες), μπήκε και αυτή δυναμικά στο χώρο. Το Angel Devoid είναι το πρώτο παιχνίδι της εταιρίας που κυκλοφορεί με ελληνικές οδηγίες, ενώ η εταιρία θα ακολουθήσει την ίδια τακτική και για τις επόμενες κυκλοφορίες. Οταν ήρθε στα γραφεία του περιοδικού το παιχνίδι, δεν είχα ακούσει τίποτα σχετικά με αυτό. Στην αρχή, μάλιστα, ήμουν πολύ διστακτικός, καθώς προσπαθούσα να το τρέξω σχεδόν για δύο μέρες χωρίς αποτέλεσμα. Το παιχνίδι "πάγωνε", μόλις ξεκινούσε να "φορτώσει". Το manual, τόσο το ελληνικό όσο και το "ξένο", δεν έγραφαν τίποτα για κάποια τέτοια περίπτωση. Μετά από ένα προσεκτικό ψάξιμο στα αρχεία του πρώτου CD, βρήκα ένα αρχείο που



Ο πλανήτης Γη σε ολοκληρωτική καταστροφή, αφού το φαινόμενο του θερμοκηπίου δεν κατέστη δυνατό να αντιμετωπιστεί. Ο εποικισμός του Αρη και οι προσπάθειες των ανθρώπων να τον διαμορφώσουν σύμφωνα με τα γήινα δεδομένα. Δύο δισεκατομμύρια νεκροί. Μία νέα τεχνολογία, η "Τέρα", κάνει την εμφάνισή της. Η αρειανή επίθεση και ο θρυλικός αρχηγός της αντίστασης, Angel Devoid. Ενα cyber-gotthic adventure, γεμάτο βία και συνωμοσίες.

του Αντρέα Τσουρινάκη



Αυτό είναι παιχνίδι. Στοιχημάτισε το maximum δυνατό και παίζε μέχρι κάτι να συμβεί.



Η περιβόητη Selina. Μόλις σου δώσει την κάρτα πυροβόλα την αμέσως, αλλιώς είσαι νεκρός.



ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

περιείχε μία οδηγία για τους κατόχους της κάρτας MACH 64 (πρόκειται για την κάρτα γραφικών που έχει το περίφημο motherboard Atlantis).

Εγώ προσωπικά έχω τη Millenium, αλλά σκέφτηκα: "Και γιατί να μην το δοκιμάσω, μπας και γίνει τίποτα;" Και όντως, δούλεψε. Τι συνέβαινε; Το παιχνίδι φορτώνει ξεκινώντας έναν Vesa driver, ο οποίος αναγνωρίζει τη Millenium ως ΟΑΚ κάρτα γραφικών και έτσι φορτώνει και τον αντίστοιχο driver, με αποτέλεσμα να "κολλάει". Το έτρεξα, λοιπόν, με την εντολή "ANGEL/NOUNIVBE" (όπως υποδείκνυε να κάνουν οι κάτοχοι της κάρτας MACH 64) και όλα δούλεψαν κανονικά. Οταν, λοιπόν, επιτέλους "φόρτωσε" το παιχνίδι, διαπίστωσα ότι το Angel of Devoid ήταν μία αληθινή έκπληξη.
Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά.

Εταιρία
Electric Dreams/Mindscape
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
3D graphics animated adventure με βιντεοσκοπημένους χώρους
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο/Ανώτερο

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Τζέικ Χαρντ - ένας μπάτσος - και βρίσκεσαι στο νοσοκομείο μετά από ένα ατύχημα. Σε υποβάλλουν σε μία εγχείρηση και όταν ξυπνάς, διαπιστώνεις έντρομος ότι "έχεις" το πρόσωπο του "υπ' αριθμόν ένα" καταζητούμενου, του Angel Devoid! Ο εφιάλτης, στον οποίο έχεις μπλέξει, δεν φαίνεται να έχει ορατό τέλος.

Ο άνθρωπος, το πρόσωπο του οποίου έχεις τώρα πάρει, είναι πρώην αστυνομικός διευθυντής της τοπικής αστυνομίας, υπεύθυνος για δεκάδες καταστροφές και δολοφονίες. Το πώς αναρριχήθηκε στη θέση του αστυνομικού διευθυντή είναι μία πολύ μεγάλη ιστορία. Ολοι στην αστυνομία είχαν δεχτεί τότε ισχυρότατο σοκ. Ενα πρωινό και ενώ ο αρχηγός σας δεν είχε έρθει ακόμα στο γραφείο του, βρίσκεις παγιδευμένη την καρέκλα του με μία μεγάλη ποσότητα εκρηκτικών. Το ρομπότ που αναλαμβάνει την εξουδετέρωσή της "τρελαίνεται" και αρχίζει να πυροβολεί ό,τι και όποιον βρίσκει τριγύρω του. Αποφασίζεις να αποσυνδέσεις τη βόμβα και ας μην έχεις την παραμικρή γνώση από εκρηκτικά. Κατά κακή σου τύχη, όμως, αυτή εκρήγνυται και οι δύο όροφοι καταστρέφονται ολοσχερώς. Εσύ ξυπνάς στο νεκροτομείο, λίγο προτού σε "ανοίξουν". Πανικόβλητοι, σε μεταφέρουν στο νοσοκομείο, όπου και αρχίζει η επιχείρηση αποκατάστασής σου. Αυτό είναι λίγο δύσκολο βέβαια, μια και μεγάλο μέρος του σώματός σου έχει πάθει ανεπανόρθωτη ζημιά κατά την έκρηξη. Αργότερα, οι γιατροί λένε ότι επέζησες επειδή εκσφενδονίστηκες έξω από το παράθυρο. Εσύ ξέρεις ότι υπεύθυνος για την καταστροφή αυτή είναι ο ίδιος ο αρχηγός σου. Και πρέπει να επιζήσεις για να το αποδείξεις.



Η καλή σου φίλη Lorraine. Θα σου δώσει ένα πιστόλι μόλις δραπετεύσεις.

Κατά τη διάρκεια της εγχείρησης, συμβαίνουν πολλά και διάφορα. Ο κεντρικός υπολογιστής του νοσοκομείου χαλάει, το κατεστραμμένο σου NeRD εξαφανίζεται και βρίσκεται αργότερα μέσα σε έναν κουβά, αλλά και πολλά άλλα.

Εχεις ελάχιστο χρόνο για να αντιδράσεις, προτού σε συλλάβουν ή σε εκτελέσουν εν ψυχρώ, καθώς νομίζουν πως είσαι ο χειρότερος εφιάλτης (σου), ο Angel Devoid, μια και τώρα έχεις το πρόσωπό του...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ εντυπωσιακά, καθώς έχουν κατορθώσει να αποδώσουν πάρα πολύ καλά τη cyber ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Οι διάφορες τοποθεσίες, αλλά και οι χαρακτήρες που συναντάς είναι ό,τι καλύτερο έχω δει στο συγκεκριμένο είδος και, μάλιστα, σε μερικές σκηνές θυμίζουν πολύ έντονα τα σκηνικά του περίφημου "Blade Runner".

Με τον αναλυτή I-Net παίρνεις πληροφορίες για τα cyberdogs.



Ο ήχος του - τουλάχιστον σε μένα - δεν δούλεψε ποτέ ικανοποιητικά. Σε πάρα πολλές σκηνές, το παιχνίδι "έβγαζε" έναν πολύ ενοχλητικό θόρυβο, μερικές φορές μάλιστα σε έφτανε σε σημείο να θέλεις να "ακυρώσεις" εντελώς τη μουσική. Και το speech δεν ακουγό-



ADVENTURE



Μια τέτοια νοσοκόμα θέλω κι εγώ και γρήγορα!



Διαπιστώνοντας ότι σου έχουν δώσει το πρόσωπο του Angel of Devoid.

ταν τόσο καθαρά όσο θα έπρεπε, καθώς μάλιστα δεν υπάρχει η δυνατότητα για text εμφάνιση των διαλόγων μεταξύ των χαρακτήρων. Σε άλλες τοποθεσίες, όμως, όπου δεν υπήρχε αυτό το πρόβλημα, όλα λειτουργούσαν στην εντέλεια. Προσωπικά, έχω την Pro Audio Studio 16, αλλά το πρόβλημα αυτό συνέχιζε να το εμφανίζει και όταν τη δήλωνα ως απλή SoundBlaster (με την οποία η κάρτα έχει πλήρη συμβατότητα).

Το interface του παιχνιδιού είναι πρωτότυπο. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 5/7 της οθόνης. Εσύ δεν κινείσαι μέσα σε αυτήν, αλλά η οθόνη λειτουργεί σαν όρασή σου. Απεικονίζει δηλαδή οτιδήποτε βλέπεις. Στο κάτω μέρος της οθόνης βρίσκονται διάφορα icons. Αριστερά, βρίσκονται τα icons Menu και Options. Οταν "πατηθεί" το Menu icon, εμφανίζει τις επιλογές SAVE, LOAD και QUIT.

Το Option icon εμφανίζει σε ένα ειδικό παράθυρο, στο μέσο του κάτω μέρους της οθόνης, δύο εικονίδια: το Inventory και το I-Net. Κάνοντας κλικ στο inventory, εμφανίζονται τα διάφορα αντικείμενα που κουβαλάς. Ειδικά για τις καταστάσεις μαχών, κάνε τα εξής: Καταρχήν, κάνε κλικ στο OPTIONS και μετά στο inventory σου. Κατόπιν, κάνε κλικ στο όπλο σου και οδήγησε τον κέρσορα πάνω στον επιθυμητό στόχο. Οταν αυτός αλλάξει σε ένα "στόχο", κάνεις κλικ και πυροβολείς. Πρέπει να μάθεις να αντιδράς σχετικά γρήγορα, μια και το απαιτούν αυτό οι καταστάσεις στις οποίες θα βρεθείς.

Κάνοντας κλικ στο icon I-Net, εμφανίζονται τα πρόσωπα-icons των διάφορων χαρακτήρων που συναντάς. Από εδώ, θα πάρεις τις πληροφορίες που θέλεις για καθέναν ξεχωριστά. Οταν πλησιάζεις κάποιους χαρακτήρες, τις περισσότερες φορές θα μπαίνεις σε αυτόματο mode συζήτησης.

Σε μερικές περιπτώσεις, όμως, θα εμφανιστεί ένα ειδικό μενού με 3 icons: Devil, Normal και Angel skulls. Αυτά αντιστοιχούν σε επιθετική, φυσιολογική και συναινετική κατάσταση συζήτησης, αντίστοιχα. Αν περάσει λίγος χρόνος και δεν επιλέξεις κάποια από τις πιο πάνω επιλογές, τότε το παιχνίδι από μόνο του ενεργοποιεί τη normal/φυσιολογική κατάσταση συζήτησης.

Στο κάτω δεξί άκρο εμφανίζεται η ενέργεια/ζωή που σου απομένει. Είναι δηλαδή φανερό ότι αντέχεις μόνο 3 χτυπήματα από εχθρικές βολές (και προσέξτε καλά, διότι αυτή η χαμένη ενέργεια ΔΕΝ αναπληρώνεται). Στο δεξί άκρο εμφανίζεται το σύστημα PDA και σε συγκεκριμένες στιγμές του παιχνιδιού αυτό θα αναβοσβήνει. Στις περιπτώσεις αυτές, κάνοντας κλικ σε αυτό, παίρνεις επιπλέον πληροφορίες για διάφορα δρώμενα. Η PDA μπορεί να διαβάσει οτιδήποτε σκέφτεσαι ή λες. Στην πραγματικότητα, είναι μία εικόνα που παράγει ο NeRD σου (αρχικά των λέξεων Neural Retinal Display). O NeRD είναι wetware - ένας nanocomputer που μπορεί και διαβάζει εγκεφαλικά κύματα και αισθητικά ερεθί-





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ιδιόμορφο cyber-thriller adventure με πολύ εντυπωσιακό background και αρκετές έξυπνες ιδέες. Εντυπωσιακά γραφικά, καλό σενάριο και αρκετή δράση χαρακτηρίζουν το Angel of Devoid. Δεν έχουν όμως προσεχθεί μερικές σημαντικές λεπτομέρειες, οι οποίες θα το "απογείωναν". Οι φίλοι των καθαρόαιμων cyber adventures πρέπει να το δουν οπωσδήποτε, μια και διαθέτει από τους πλέον ενδεικτικούς κόσμους του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΜΟΥΣΙΚΗ	70
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΔΡΑΣΗ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85

80%



σματα. Στο κεντρικό παράθυρο, το οποίο βρίσκεται στο κάτω μέρος, εμφανίζεται είτε ένας Look είτε ένας Map κέρσορας. Οταν είναι ενεργοποιημένος ο τελευταίος, καθώς κινείται ο κέρσορας πάνω στην οθόνη δράσης, θα αλλάζει ανάλογα με τις δυνατές κάθε φορά εξόδους. Κάνοντας κλικ, θα πηγαίνεις σε αυτές. Οταν είναι σε Look κέρσορα, τότε καθώς τον κινείς πάνω στην οθόνη, βρίσκεις τα "αντικείμενα" με τα οποία μπορείς να "ενεργήσεις". Ετσι, μπορείς να πάρεις κάποια από αυτά ή να κάνεις κάτι άλλο. Γενικά, ο χειρισμός του απαιτεί κάποια μικρή εξοικείωση, αλλά δεν πρόκειται να σας δημιουργήσει κανένα πρόβλημα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι από τα πιο δυνατά σημεία της περιπέτειας, μια και η απόδοση του βασικού σεναριακού background είναι πράγματι εντυπωσιακή. Τοποθεσίες και χαρακτήρες συνθέτουν ένα γνήσιο cyber-gotthic κόσμο.

Η δράση του είναι ιδιόμορφη, αφού συνδυάζει όλα τα κλασικά στοιχεία ενός adventure, με καταστάσεις γρήγορων αντανακλαστικών και αποφάσεων.

Τα τέσσερα CDs περιέχουν αληθινά καταιγιστική δράση, αλλά σχεδόν μηδαμινούς γρίφους, καθώς όλα φαντάζουν σχετικά εύκολα. Στο τέλος του παιχνιδιού, σου δίνεται η δυνατότητα για 3 διαφορετικά φινάλε, αναλόγως της δράσης που θα επιλέξεις: να πυροβολήσεις τον Angel Devoid, να φύγεις από τη Neo City ή, ακόμα, και να μην κάνεις τίποτα απολύτως. Θα περίμενε κάποιος πολύ περισσότερη δράση - αναλογικά - από ένα παιχνίδι που καταλαμβάνει χώρο 4 CDs. Οπως διαπιστώνετε, όμως, το μεγαλύτερο όγκο στα παιχνίδια καταλαμβάνουν πλέον τα γραφικά και το speech και όχι η ίδια η δράση.

Μόνο μία γενική συμβουλή έχω να δώσω. Να κάνετε save όσο πιο συχνά μπορείτε. Οι καταστάσεις είναι απρόβλεπτες και ο θάνατος παραμονεύει σχεδόν παντού. Αξιοποιήστε πλήρως τις 10 θέσεις σωσίματος και σίγουρα θα με θυμηθείτε.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μόλις διαπιστώσεις ότι έχεις το πρόσωπο του πιο μισητού σου "εχθρού", εντόπισε αμέσως στα αριστερά το "hot spot" και κάνε κλικ (περίπου στην αριστερή άκρη του παραθύρου). Θα φορέσεις τα ρούχα σου και θα πηδήξεις από το παράθυρο.



Πρόσεξε καλά αυτόν τον αλήτη, γιατί θα σε σώσει σε μια πολύ κρίσιμη στιγμή.



Το ρομπότ κατεβαίνει για να σε χαιρετήσει. Εσύ πυροβόλα το χωρίς καθυστέρηση.

(Αν αργήσεις, έρχεται ο φρουρός, ειδοποιημένος από τη νοσοκόμα, και σε σκοτώνει.) Χωρίς καμία καθυστέρηση, κατέβα τα σκαλιά. (Αν αργήσεις, ο φρουρός θα σε πυροβολήσει και θα χάσεις το 1/3 της ενέργειάς σου.) Πρέπει επίσης να ξέρεις ότι στο διάστημα αυτό δεν μπορείς να κάνεις save.

Προχώρα και μίλα στον "αλήτη". Συνέχισε ευθεία. Η Lorraine, πρώην αστυνομικός, εμφανίζεται και σου δίνει ένα όπλο. Προχώρα ευθεία και μπες στο μπαρ της Salina. Τώρα, κάνε κλικ στο Options και μετά στο I-Net. Πάρε τις πληροφορίες για όλους τους χαρακτήρες. Εξέτασε το όπλο σου. Κάνε οπωσδήποτε ένα Save. Πλησίασε το μπαρ.

Κάνε κλικ στο "Devil" icon και ετοίμασε αμέσως το όπλο σου (κλικ στο Option, κλικ στο inventory και ξανά κλικ στο όπλο). Μόλις σου δώσει την κάρτα και την κοιτάξεις, αμέσως πυροβόλησέ την (κλικ πάνω της). Αν αργήσεις, θα σε σκοτώσει αυτή. Προχώρα στο πίσω μέρος του μπαρ και μπες αριστερά στις τουαλέτες.

Πλησίασε στον τοίχο. Κάνε κλικ στο PDA, για να πάρεις τις πληροφορίες σου. Τώρα, βγες έξω από το μπαρ και κάνε πάλι save.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- 486DX/66.
- Το παιχνίδι απαιτεί 8MB μνήμης RAM.
- 2x CD-ROM drive, κάρτα ήχου και 5 MB στο σκληρό (μαζί με τα saves).
- Κάρτα γραφικών SVGA.
- Το παιχνίδι μάς έδωσε η CD MEDIA και περιλαμβάνει 4 CDs.



POLICE QUEST SWAT

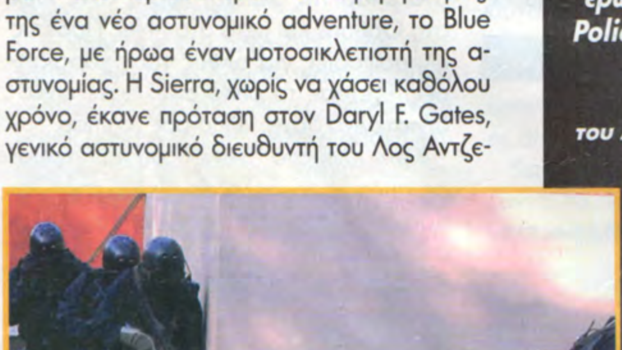
Η Sierra εδώ και περίπου τρία χρόνια προσέλαβε τον πρώην αρχηγό της αστυνομίας του Λος Αντζελες προκειμένου να δημιουργήσει μερικά αστυνομικά adventure, με τα οποία θα συνέχιζε τη σειρά των Police Quest μετά την αποχώρηση από την εταιρία του δημιουργού της σειράς Jim Walls. Το ερώτημα είναι ποια Police Quest ήταν τα καλύτερα.

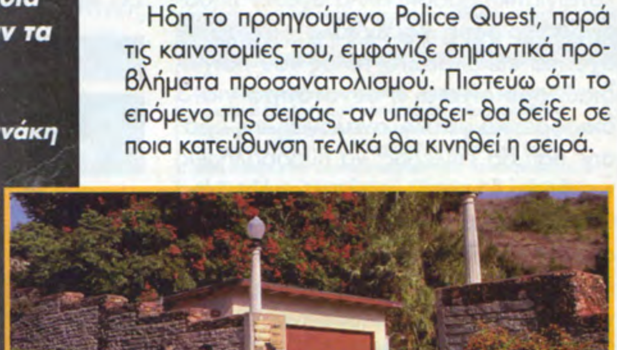
του Αντρέα Τσουρινάκη

Ο Jim Walls, πρώην αστυνομικός, κατόρθωσε να κερδίσει το κοινό με την κυκλοφορία του Police Quest 1. Επρόκειτο για ένα adventure που συνδύαζε με μοναδικό τρόπο το μυστήριο και τη δράση με στοιχεία από τη ζωή ενός αστυνομικού. Εκανε πολύ μεγάλες πωλήσεις και έτσι φυσιολογικά ακολούθησαν τα Police Quest 2 (για μένα μάλλον το καλύτερο της σειράς) και Police Quest 3 (επίσης πολύ καλό). Εκείνη περίπου τη χρονική περίοδο που έληγε το συμβόλαιό του με την εταιρία, δεν απέφεραν το ποθητό αποτέλεσμα οι διαπραγματεύσεις του όσον αφορά στα χρήματα και "μεταπήδησε" στην Tsunami (που δημιουργήθηκε από πρώην στελέχη της Sierra, αλλά τον τελευταίο καιρό δεν ακούγεται σχεδόν καθόλου), όπου του πρόσφεραν πολύ περισσότερα. Κυκλοφόρησε μαζί της ένα νέο αστυνομικό adventure, το Blue Force, με ήρωα έναν μοτοσικλετιστή της αστυνομίας. Η Sierra, χωρίς να χάσει καθόλου χρόνο, έκανε πρόταση στον Daryl F. Gates, γενικό αστυνομικό διευθυντή του Λος Αντζελες που μόλις είχε συνταξιοδοτηθεί, ο οποίος δέχτηκε και έτσι σε χρόνο ρεκόρ είδαμε το Police Quest (4): Open Season. Τρία χρόνια αργότερα έρχεται και ο δεύτερος καρπός της συνεργασίας τους, το Police Quest (5): SWAT. Ο Daryl Gates είναι ο δημιουργός των ομάδων SWAT (από το specials Weapons and Tactics) στην αμερικανική αστυνομία, έτσι δεν ήταν δυνατόν να μην κυκλοφορήσει και ένα παιχνίδι με το θέμα αυτό. Το ερώτημα που άμεσα προκύπτει όμως είναι σε τι κοινό απευθύνεται...

Το Swat είναι βασικά ένα Police Swat training simulation. Στη βάση αυτή δεν απευθύνεται στο πλατύ κοινό, αλλά σε ένα πολύ πιο ειδικό, αυτό των αστυνομικών και των φίλων των ανάλογων περιπετειών. Η λάμψη των παλιών Police Quest έχει χαθεί και μάλιστα για τα καλά.

Ηδη το προηγούμενο Police Quest, παρά τις καινοτομίες του, εμφάνιζε σημαντικά προβλήματα προσανατολισμού. Πιστεύω ότι το επόμενο της σειράς -αν υπάρξει- θα δείξει σε ποια κατεύθυνση τελικά θα κινηθεί η σειρά.







ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Στο Swat μαθαίνεις σχεδόν τα πάντα γύρω από τις μονάδες αυτές και τη φιλοσοφία τους. Πρέπει να μάθεις και να εκπαιδευτείς σε όλα τα όπλα και τα συστήματα που χρησιμοποιούν. Αφού νιώσεις ότι κατέχεις πλέον το χειρισμό των όπλων και των μεθόδων τους (και με την προϋπόθεση ότι έχεις πετύχει το minimum στον τομέα της εκπαίδευσης), μπορείς να ξεκινήσεις το βασικό μέρος της περιπέτειας που είναι οι διάφορες αποστολές. Από το πώς θα πας σε αυτές, θα εξαρτηθεί και η εξέλιξη της καριέρας σου.

Το παιχνίδι έχει τρία βασικά σενάρια και το καθένα από αυτά δύο διαφορετικές πλοκές και διαφορετικά φινάλε. Από τη στιγμή που θα μπεις στο πνεύμα του θα σε κερδίσει με την πολύ πλούσια δράση του. Η εκπαίδευση που κάνεις αφορά στα small arms, την combat και το sniper. Είναι πράγματι επίπονη, μια και το παιχνίδι δεν έχει καθόλου text, όλοι οι διάλογοι είναι στα αγγλικά (τι μανία τούς έχει πιάσει τελευταία) και παρά το γεγονός ότι ο εκπαιδευτής επαναλαμβάνει τις εντολές του δύο και τρεις φορές υπάρχει σημαντικό πρόβλημα να καταλάβεις τι ακριβώς θέλει, αφού δεν υπάρχει εξοικείωση με την ορολογία που χρησιμοποιούν.

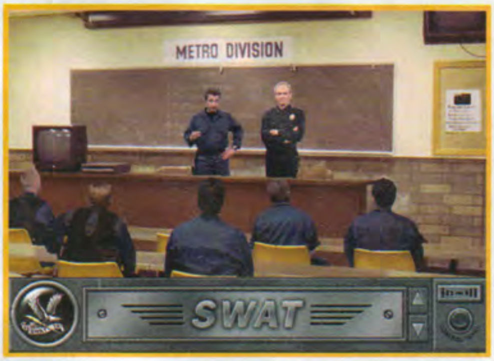
Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σχεδόν τέλεια (σύμφωνα με το γενικό πνεύμα της εποχής άλλωστε). Η κυρίως οθόνη δράσης, κατά τη διάρκεια των αποστολών (γιατί στην εκπαίδευση τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά), αποτελείται από digitized εικόνες και σε αυτήν κινούνται βιντεοσκοπημένοι/κινηματογραφημένοι χαρακτήρες.

Το συνολικό αποτέλεσμα μπορεί να αφήσει με ανοικτό το στόμα ακόμη και σχετικούς με τα computer graphics. Ο ήχος του δεν είναι τίποτα το εξαιρετικό, υπάρχουν μερικά ηχητικά εφέ -κυρίως πυροβολισμοί και γεμίσματα όπλων- ενώ το speech είναι αρκετά καλό, αν και συνάντησα αρκετές φορές το φαινόμενο να μην "ακούγονται" καθόλου αρκετές ομιλίες, αφού "χανόταν" ο ήχος. Ο χειρισμός του είναι -κατά τη γνώμη μου- το πιο αρνητικό σημείο της περιπέτειας. Στην προσπάθειά τους να το κάνουν όσο πιο ρεαλιστικό γίνεται, οι κατασκευαστές του δημιούργησαν αναγκαστικά από ένα σημείο και μετά ένα αρκετά περίπλοκο σύστημα χειρισμού, μέσα από πολλά icons και εντολές που απαιτούν μεγάλη εξοικείωση από το χρήστη, ενώ και το manual δεν εξηγεί όλες τις "εντολές" που καλείται να χειριστεί. Σε γενικές γραμμές αντικειμενικό μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι ο χρήστης καλείται να μάθει μέσα σε ένα απόγευμα ό,τι οι αστυνομικοί της SWAT μαθαίνουν ύστερα από πολύμηνη εκπαίδευση. Είναι δε απαραίτητο να τα μάθεις όλα αυτά γρήγορα, διότι διαφορετικά δεν μπορείς να παίξεις το παιχνίδι.

Οι βασικές αποστολές που καλείσαι να ολοκληρώσεις μέσα στο παιχνίδι είναι οι: The Lucy Long callup, The Warehouse callup, The Eastman Enterprises callup σαν ένας element leader και το The Eastman Enterprises callup σαν ένας spiner. Ολες τους έχουν τις δυσκολίες τους, αλλά πρέπει να παραδεχθώ ότι είναι πολύ εντυπωσιακές.

Το παιχνίδι για να τρέξει χρειάζεται 486DX/33 με 8MB μνήμη RAM, SVGA κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου και CD-ROM drive. Το πακέτο, που περιλαμβάνει 4 CDs, μας έδωσε η Plotline. ■

Εταιρία
Sierra
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-Drive
Τύπος
3D digitized graphics Police simulation adventure
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

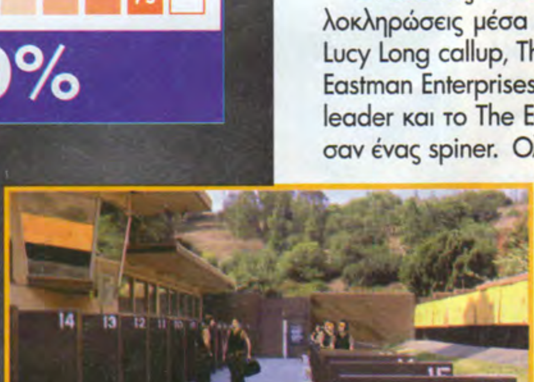


ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα αυθεντικό Police Swat simulation που μπορεί να είναι χρήσιμο για τους αστυνομικούς μας, αλλά αμφίβολης χρησιμότητά για τον απλό χρήστη. Διαθέτει εκπληκτικά digitized γραφικά και πολύ πλούσια δράση, ωστόσο δεν είναι ένα από τα PQs που τόσο αγαπήσαμε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	85
ΔΡΑΣΗ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75

70%



ADVENTURES

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

PC UPDATE

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventure και RPGs.

Το "μπαμ" που περιμέναμε τόσο καιρό έγινε. Χωρίς καμία αμφιβολία, το 1996 μπορεί άφοβα να χαρακτηριστεί η μεγάλη χρονιά για τα adventures και τα RPGs. Η μία μετά την άλλη, οι εταιρίες ανακοινώνουν πολλές και σημαντικές κυκλοφορίες, ενώ πέρα από τις γνωστές και καταξιωμένες μεγάλες εταιρίες παραγωγής, όλο και κάποιες νέες ξεπετιούνται... Η κατάσταση δεν φαίνεται να έχει προηγούμενο. Πρόκειται για επανάσταση των αριθμών σε όλα τα επίπεδα. Τα PCs, οι συμβατοί δηλαδή, καθιερώθηκαν πλέον ως απόλυτες παιχνιδομηχανές. Ηδη, οι περισσότερες κονσόλες περνούν περίοδο σημαντικής κάμψης. Σε αυτό, καθοριστικό ρόλο έπαιξαν κυρίως η καθιέρωση των CD-ROM drives, η εμφάνιση των οποίων έλυσε τα χέρια των εταιριών παραγωγής (οι οποίες ήθελαν όλο και μεγαλύτερα σε όγκο παιχνίδια), η εμφάνιση των "γρήγορων" καρτών γραφικών και, φυσικά, το πέρασμα από τους 386DX στους 486 και στους Pentium. Στο θέμα αυτό, θα επανέλθουμε και σε επόμενο τεύχος, μια και οι εξελίξεις είναι πράγματι ραγδαίες, τα δεδομένα αλλάζουν από τη μία στιγμή στην άλλη και στο χώρο των εταιριών παραγωγής επικρατεί πολύ μεγάλος αναβρασμός.

Αν με ρωτήσετε, ποια θεωρώ τα πιο σημαντικά γεγονότα του μήνα που πέρασε, η απάντησή μου μπορεί να σας ξαφνιάσει. Δεν πρόκειται για την εμφάνιση κάποιας νέας εταιρίας ή την κυκλοφορία κάποιου νέου παιχνιδιού. Προσωπικά, θεωρώ πιο σημαντικά γεγονότα την εμφάνιση (επιτέλους) στο Internet της Access Software, της μεγάλης και πρωτοποριακής αυτής εταιρίας, αλλά και την ανακοίνωση της Legend για τη δική της - σχεδιαζόμενη - εμφάνιση στο διαδίκτυο. Πράγματι, οι ανακοινώσεις αυτές έπεσαν σαν κεραυνοί. Οι δύο πολύ σημαντικές αυτές εταιρίες έλαμπαν διά της απουσίας τους και η εμφάνισή τους μόνο συναισθήματα χαράς και ανακούφισης μπορεί να επιφέρει στους ανά τον κόσμο adventurers και φίλους των παραγωγών των εταιριών αυτών. Είχα γράψει από τη στήλη αυτή σε προηγούμενα τεύχη ότι η εμφάνισή τους αποτελούσε ζήτημα χρόνου, οπωσδήποτε όμως άλλο είναι να το λες ή να το εύχεσαι και άλλο να το βλέπεις μπροστά σου.

Η διεύθυνση της Access Software είναι http://www.accesssoftware.com. Επισκεφθείτε τη, για να μάθετε σχετικά με τις νέες κυκλοφορίες της εταιρίας. Αυτή - αν μη τι άλλο - πρώτη καθιέρωσε τα 256 χρώματα, το speech και τα video sequences στα adventure games.

Η Legend, απαντώντας για πρώτη φορά σε πραγματικές "κραυγές αγωνίας" φίλων της που ρωτούσαν γιατί δεν βγαίνουν και αυτοί στο Internet, δήλωσε σε γενικές γραμμές τα εξής: "Ναι, έχετε δίκιο, δεν είμαστε στο Internet, αλλά σύντομα αυτό πρόκειται να αλλάξει. Η εμφάνισή μας, η οποία τώρα σχεδιάζεται, θα πραγματοποιηθεί σε δύο στάδια. Αρχικά, θα κάνουμε μία λειτουργική εμφάνιση, δηλαδή θα κοιτάξουμε να εδραιώσουμε την παρουσία μας και όχι να εντυπωσιάσουμε μέσω αυτής... Σε δεύτερη φάση, θα εμφανίσουμε μία δουλειά, που ήδη έχει ξεκινήσει και η οποία θα βασίζεται στην αιχμή της τεχνολογίας, χρησιμοποιώντας πραγματικές interactive sequences και λειτουργίες." Και η πολύ απλή απάντηση μίας φίλης, adventurer, ήταν η εξής: "Σας παρακαλώ, προνοήστε για μία text εμφάνιση της δουλειάς σας. Υπάρχει μεγάλο πρόβλημα στην επικοινωνία με τις εντυπωσιακές

RIPPER ΤΗΣ TAKE 2 SOFTWARE







μεν, αλλά βαρυφορτωμένες (από πλευράς γραφικών) σελίδες." Εδιξε, έτσι, με τον πιο καθαρό τρόπο ένα πολύ σημαντικό πρόβλημα, που έχει δημιουργηθεί και το οποίο αφορά στις "ταχύτητες" επικοινωνίας μέσα στο Δίκτυο.

Ας περάσουμε, όμως, στις νέες κυκλοφορίες. Η Sancturay Woods, η οποία μας έδωσε το εξαιρετικό The Riddle of Master Lu και το Journeyman Project 2: Buried in Time, φαίνεται ότι αντιμετωπίζει κάποια οικονομικά προβλήματα. Πρόκειται όμως για εταιρία-κολοσσό και πιστεύω ότι θα ξεπεράσει γρήγορα τα προβλήματα αυτά, για το καλό όλων μας. Παρ' όλα αυτά, θα κυκλοφορήσει σε λίγο το "ORION BURGER", το οποίο είναι φτιαγμένο με cartoon γραφικά και λέγεται ότι έχει πολύ περίπλοκη δράση. Ξεκινά ως σάτιρα των Space Quest. Εσύ χειρίζεσαι τον Wilbur, ενώ το Orion Burger είναι μία γνωστή αλυσίδα fast-food στο διάστημα. Η Γη και εσύ κινδυνεύετε από τους Zlarg και τους Flumix.

Η Access Software αναμένεται να κυκλοφορήσει, ίσως και μέσα στον Απρίλιο, τη νέα περιπέτεια του γνωστού μας από τα Meean Streats, Martian Memorandum και Under A Killing Moon, ιδιωτικού ντετέκτιβ Tex Murphy, "THE PANDORA DIRECTIVE". Το παιχνίδι καταλαμβάνει 4 CDs και στηρίζεται στο πολυβραβευμένο user-interface του Under A Killing Moon. Εχει μερικά πολύ ενδιαφέροντα νέα στοιχεία να επιδείξει. Καταρχήν, το σενάριό του είναι πάρα πολύ καλά δουλεμένο και νομίζεις ότι παρακολουθείς μία πραγματική ταινία film noir. Προχωρώντας στο παιχνίδι, φτάνεις σε ένα σημείο όπου έχεις να διαλέξεις ανάμεσα σε τρία διαφορετικά paths. Και στο τέλος του παιχνιδιού, σε περιμένουν 6 διαφορετικά φινάλε!!! Ακούγεται και είναι πολύ εντυπωσιακό. Αυτή τη φορά, το θέμα της ηθοποιίας - και λόγω του ανταγωνισμού - έχει προσεχθεί πάρα πολύ. Υπάρχουν διαφορετικά levels δυσκολίας, στα οποία μπορεί να παίξει κάποιος το παιχνίδι. Για τους έμπειρους adventurers, δεν θα υπάρχουν καθόλου hints μέσα στο παιχνίδι (κατά τον προσφιλή τρόπο της Access), αλλά θα τους δίνονται επιπλέον πόντοι για τους διάφορους γρίφους, ενώ έχει προβλεφθεί και ένα επιπλέον "ειδικό" φινάλε ως ανταμοιβή των κόπων τους. Η υπόθεση εκτυλίσσεται στο San Fransisco το 2040 μ.Χ. και μετά από έναν καταστροφικό Τρίτο Παγκόσμιο Πόλεμο. Μία απλή υπόθεση εξαφάνισης θα σε οδηγήσει να μπλεχτείς στις υποθέσεις της Υπηρεσίας Εθνικής Ασφάλειας και από εκεί και πέρα, ποιος είδε τον Tex Murphy και δεν τον φοβήθηκε... Ενα είναι σίγουρο: η Access θα γνωρίσει ακόμα μία πολύ μεγάλη εμπορική επιτυχία.

THE PANDORA DIRECTIVE ΤΗΣ ACCESS SOFTWARE





Η Take 2 Software κυκλοφορεί το RIPPER, ένα horror adventure που αναμένεται να προκαλέσει πάταγο. Πρόκειται για μία παραγωγή αξίας ενός δισεκατομμυρίου δραχμών, με ηθοποιούς πρώτης σειράς, όπως οι Cristopher Walken, Karen Allen, Burgess Meredith, John Rhys-Davies και άλλοι. Το παιχνίδι καταλαμβάνει 6 CDs και περιλαμβάνει 35 interactive puzzles, combat sequences και περίπου 3 ώρες full-motion video! Το περιμένουμε με αγωνία. ■

ORION BURGER ΤΗΣ SANCTUARY WOODS





ADVENTURE
SOS * SOS * SOS

Αναβάλαμε την παρουσίαση της λύσης του Stonekeep, μια και με πάρα πολλά γράμματά σας μας ζητήσατε να παρουσιάσουμε τη λύση του Shivers. Σχεδόν όλα τα γράμματα ζητούν ολόκληρη τη λύση και όχι απαντήσεις σε κάποιους γρίφους. Η δημοσίευση ολόκληρης της λύσης είναι σχεδόν αδύνατη λόγω έλλειψης χώρου. Παρουσιάζω όμως τους γρίφους που μου φάνηκαν πιο δύσκολοι. Η λύση του Stonekeep θα συνεχιστεί κανονικά στο επόμενο τεύχος.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

✱ Ο Παύλος Περδικάκης ρωτά να μάθει πώς περνά το γρίφο με τον πίνακα, που είναι έξω από μία πόρτα στο δεύτερο όροφο. Ο πίνακας είναι όντως λίγο περίεργος, γι' αυτό και εγώ δημοσιεύω τη φωτογραφία του, ώστε να ξέρετε περίπου τι πρέπει να κάνετε. Προσέξτε μόνο, διότι πρέπει να περιστρέψετε μερικά κομμάτια του puzzle. Αυτά περιστρέφονται μόνο ανά δυάδες, πρέπει δηλαδή να έχετε επιλέξει δύο και να πατήσετε το "κουμπί-icon" που τα περιστρέφει. Και αυτό όμως χρειάζεται κάποια προσοχή, αφού την πρώτη φορά που θα τα επιλέξετε αυτά αυτομάτως αλλάζουν θέση. Ετσι, θα χρειαστεί να τα επιλέξετε, ξανά, ώστε να έρθουν στην κανονική τους θέση και ύστερα κάνετε πλέον την περιστροφή. Μοιάζει κάπως μπερδεμένο, αλλά με λίγη εξάσκηση θα καταλάβετε τι πρέπει να κάνετε. Επειδή αρκετοί γρίφοι είναι δύσκολοι, στις σελίδες αυτές θα βρείτε μερικές εικόνες από αυτούς που με δυσκόλεψαν πιο πολύ.

✱ Ας συνεχίσουμε, όμως, με μερικούς από τους δύσκολους γρίφους του Shivers.

Στο Clock Tower, στο μηχάνημα παρακολούθησης μέσω των βίντεο, προσέξτε καλά το χειρισμό του. Ο μοχλός κινείται πάνω ή κάτω και αριστερά ή δεξιά. Σε κάθε οθόνη που παρακολουθείτε, να εξερευνάτε προσεκτικά όλη την εικόνα. Στα βίντεο αυτά, θα δείτε και τις λύσεις δύο σημαντικών γρίφων του παιχνιδιού.

Ακριβώς δίπλα είναι και το jukebox. Σε αυτό με τα γράμματα B2, βάλτε να παίξει το τραγούδι "Anansi Spider song". Τη σημασία του τραγουδιού θα την καταλάβετε αργότερα, όταν θα βρεθείτε στο Myths and Legends room και, πιο συγκεκριμένα, στο music spider box.

✱ Στο γρίφο με την "pinball machine", στο Puzzle room, κάντε τα εξής: Αριθμήστε τις υποδοχές από το 1 ως το 9, μετρώντας από τα αριστερά προς τα δεξιά όπως κοιτάτε.

Τώρα, κάντε κλικ στις μπάλες 2, 3, 6, 9, 8, 7, 4, 1, 2, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 9, 8, 5, 4, 7, 8, 5, 6, 9, 8, 5, 4, 7, 8, 5, 6, 9, 8, 5, 6, 9, 8, 5. Εννοείται, φυσικά, ότι κάθε φορά κινείτε το μοχλό που στέλνει την μπάλα στην άδεια θέση.

✱ Στο Man's inhumanity to Man room, πάνω στο ικρίωμα υπάρχει ένας γρίφος, πραγματική σπαζοκεφαλιά, όχι τόσο για τη δυσκολία του όσο διότι αναφέρεται στο αμερικανικό μετρικό σύστημα (πόδια και ίντσες), με το οποίο εμείς δεν έχουμε καμία σχέση. Σχηματίστε, λοιπόν, με τα τρία νούμερα τον αριθμό 120 και θα βρείτε ένα από τα πολύτιμα αντικείμενα του παιχνιδιού.

✱ Τριγυρνώντας μέσα στους διάφορους εκθεσιακούς χώρους, θα συναντήσετε συνολικά 6 skull dials. Επειδή αυτοί παίζουν καθοριστικό ρόλο στο να τελειώσετε το παιχνίδι, μια και ξεκλειδώνουν ένα εξαπλό skull dial που είναι μετά το puzzle room, βάλτε τα ως εξής: Στο Subterranean World, βάλτε το στο Yellow. Στο Tomb and Curses, βάλτε το στο Green. Στο Funeral Rites, βάλτε το στο Blue. Στο God and killing items, βάλτε το στο Red. Στο Strange Beasts, βάλτε το στο Blue. Στο Myths and Legends, βάλτε το στο Red. Ολα αυτά δεν τα έβγαλα από το κεφάλι μου. Το πώς πρέπει να τοποθετηθεί κάθε skull dial περιγράφεται μέσα στην μπροσούρα του Μουσείου, την οποία βρίσκετε στο συρτάρι του γραφείου που είναι στο Main Entry Hall.

✱ Στο παιχνίδι μαθαίνεις μεν σε ποιο ixupi αντιστοιχεί κάθε pot, αυτό όμως που δεν μαθαίνεις είναι ποιος είναι ο σωστός συνδυασμός μεταξύ των διάφορων pots και lids. Και επειδή δεν μου αρέσει να βασανίζονται και άλλοι όπως εγώ, ιδού η σωστή σχέση των pots και των lids:

Στο Office room, θα βρείτε το ash pot. Σε αυτό ταιριάζει το lid που είναι στο amazing plants. Στο Storage room θα βρείτε το cloth pot. Σε αυτό αντιστοιχεί το pot που είναι στο Main Hall, μέσα στο στόμα του πουλιού, στον τοίχο με τα birds. Στο Planetarium, θα βρείτε το wax pot. Σε αυτό αντιστοιχεί το lid που είναι στο θέατρο. Στο Puzzle room, θα βρείτε το dead tree pot. Σε αυτό αντιστοιχεί το lid που βρίσκεται στη σαρκοφάγο, στη Sphinx. Στο Gods and killing items, θα βρείτε το sand pot. Σε αυτό αντιστοιχεί το lid που είναι στο Clock tower. Στο Workshop, θα βρείτε το crystal pot. Σε αυτό αντιστοιχεί το lid που είναι στο Funeral Rites. Στο Myths and Legends room, θα βρείτε το burning water (oil) pot. Σε αυτό αντιστοιχεί το lid που είναι στο Library. Στο Suberranean World, θα βρείτε το water pot. (Το παίρνετε, αφού φυλακίσετε το oil ixupi.) Σε αυτό αντιστοιχεί το lid που είναι στο Mysteries of the Deep. Στο Janitor room, θα βρείτε το metal pot. (Το παίρνετε, αφού φυλακίσετε το cloth ixupi.) Σε αυτό αντιστοιχεί το lid που είναι στο music box, στο Myths and Legends room.

Να έχετε υπόψη εδώ ότι 3 pots και lids κατέχονται από τα φαντάσματα του Professor Windlenot και των Merrick και Bath. Αυτά είναι τα stone pot and lid, jade pot and lid και fire pot and lid, αντίστοιχα. Τελευταίο στο παιχνίδι παίρνετε το lid για το thunder and light pot (το pot θα το βρείτε στο gallows), το οποίο παίρνετε μέσα από το μυστικό panel όπου καταλήγετε αφού λύσετε διαδοχικά και τα τέσσερα puzzles, με πρώτο αυτό που παίρνετε στο Fortune Teller room.

ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΤΑ ΙΧUPI;

Το WAX ixupi είναι είτε στα κεριά στη Library είτε στο snake στο Myths and Legends room είτε στο αγαλματίδιο στο Shaman room.

Το THUNDER and LIGHTING ixupi είναι είτε στο Planetarium είτε στην ηλεκτρική καρέκλα στο Man's Inhumanity to Man room είτε στο τέλος του παιχνιδιού, στο Generator room.

Το BURNING WATER (OIL) ixupi είναι είτε στο pit στο Strange Animal room είτε στο Subterranean room.

Το SAND ixupi είναι είτε στο ναό του Ποσειδώνα στο Mysteries of the Deep room είτε στο μικρό αμμόλοφο στο Amaazing Plants room.

Το ASH ixupi είναι είτε στο τζάκι στο Office είτε στο Funeral Rites room.

Το CLOTH ixupi είναι είτε στο κόκκινο ύφασμα στο Janitor room είτε στο επίσης κόκκινο ύφασμα στο Funeral Rites room.

Το METAL ixupi είναι στο άλογο, στο Strange Animal room.

Το CRYSTAL ixupi είναι είτε στον πολυέλαιο στο Main Entry Hall room είτε στα κρύσταλλα στο Mysteries of the Deep room.

Το WATER ixupi είναι είτε στην Underground Lake είτε στο σιντριβάνι στο Main Entry Hall room.

Το DEAD TREE ixupi είναι είτε στο αγαλματίδιο στο Workshop, είτε στο αγαλματίδιο στο Golds and killing items room, είτε στις σανίδες που είναι έξω από το Fortune Teller room, είτε στις σανίδες που είναι στο Myths and Legends room.

✱ Αρκετά δύσκολο είναι επίσης και το maze που υπάρχει στο Subterranean World. Για να βρείτε εύκολα το δρόμο σας, κάντε τα εξής:

Μόλις μπείτε στο κεντρικό δωμάτιο, αφού λύσετε το γρίφο του Movable Wall, πλησιάστε την είσοδο που βρίσκεται πιο δεξιά, όπως βλέπετε. Τώρα πλέον, πηγαίντε δύο βήματα μπροστά, στρίψτε αριστερά στον τοίχο, κάντε δύο βήματα μπροστά, στρίψτε δεξιά στον τοίχο, κάντε δύο βήματα μπροστά, στρίψτε αριστερά στο άνοιγμα, κάντε δύο βήματα μπροστά, στρίψτε αριστερά στον τοίχο, κάντε ένα βήμα μπροστά, στρίψτε δεξιά στον τοίχο, κάντε δύο βήματα μπροστά, στρίψτε δεξιά στον τοίχο, κάντε ένα βήμα μπροστά, στρίψτε αριστερά στο άνοιγμα, κάντε όλο μπροστά, στρίψτε αριστερά στον τοίχο, προχωρήστε λίγο μπροστά και μπείτε στο πρώτο άνοιγμα στα δεξιά σας. Τώρα, κάντε όλο μπροστά, στρίψτε δεξιά στον τοίχο, προχωρήστε όλο μπροστά και θα μπείτε στο Subterranean World. (Με την αντίστροφη πορεία, γυρνάτε πίσω.)

✱ Τελειώνοντας, να δώσω και τη λύση του Chinese Checker Puzzle.

Το παιχνίδι αυτό κυκλοφορεί τελευταία αρκετά στη χώρα μας, σε διάφορες εκδόσεις. Εγώ παρουσιάζω τη λύση του, όπως αυτό το puzzle εμφανίζεται μέσα στο παιχνίδι. Να έχετε υπόψη ότι αντικειμενικός σκοπός είναι το τελευταίο πούλι σας, αφού φάει το προτελευταίο πιόνι, να βρεθεί στο κεντρικό τετράγωνο.

Για τη λύση, θα χρησιμοποιήσω συντεταγμένες, όπως είναι αυτές και στο σκάκι. Ας υποθέσουμε ότι έχουμε ένα κανονικό τετράγωνο, το κάτω αριστερά τετράγωνο του οποίου είναι το A1, το πάνω αριστερά τετράγωνο είναι το A7, το κάτω δεξιά είναι το Z1 και το πάνω δεξιά το Z7. (Δηλαδή τα οριζόντια τετράγωνα καταγράφονται από αριστερά προς τα δεξιά, όπως κοιτάτε, με A-Z, ενώ τα κάθετα τετράγωνα καταγράφονται από κάτω προς τα πάνω, με 1-7.) Στις κινήσεις που ακολουθούν, τα πρώτα γράμματα αναφέρονται στο τετράγωνο από το οποίο ξεκινάτε, ενώ μετά την παύλα είναι το τετράγωνο όπου καταλήγει το πούλι σας.

Οι κινήσεις, λοιπόν, που πρέπει να κάνετε είναι οι εξής:

δ2-δ4, β3-δ3, δ4-δ2, γ1-γ3, ζ3-δ3, δ3-β3, α3-γ3, ε1-γ1, γ4-γ2, γ1-γ3, ε5-ε3, ε2-ε4, η5-ε5, η3-η5, δ5-ζ5, η5-ε5, ε5-ε3, ε7-ε5, γ6-γ4, α5-γ5, γ4-γ6, γ7-γ5, δ7-δ5, α4-γ4, γ4-γ2, γ2-ε2, ε2-ε4, ε4-ε6, γ5-ε5, ε6-ε4 και, τέλος, ζ4-δ4.

■

SHIVERS



Ετσι πρέπει να φτιάξεις τον πίνακα για να ανοίξεις την πόρτα του Fortune Teller room.



Ο γρίφος στην πόρτα που οδηγεί στο Puzzle room. Δεν έχει κάποια ειδική στρατηγική, πρέπει απλώς να εντοπίσεις και τα 6 σύμβολα.



Ετσι πρέπει να φτιάξεις το puzzle στο Alchemy machine στο Storage room.



Συλλαμβάνοντας το Lighting and Thunder ixupi στο τέλος του παιχνιδιού στο Generator room.



Ο γρίφος Chinese Checker. Στο μεσαίο τετράγωνο πρέπει να βρεθεί το τελευταίο σου πούλι, τρώγοντας το προτελευταίο.



Ο γρίφος στην πόρτα του Room of Gods. Το σκίτσο περιέχεται στο Beth's address book, αλλά επειδή είναι πάρα πολύ δύσκολος, εδώ έχεις την πλήρη εικόνα του.

Αυτόν το μήνα παρουσιάζουμε από τη στήλη τη λύση ενός αρκετά τεχνοκρατικού adventure, του Mission Critical. Συνδυάζοντας την επιστημονική φαντασία, τα εξαιρετικά γραφικά και videos, καθώς και τη σταδιακά εξελισσόμενη σεναριακή πλοκή, το Mission Critical αναδεικνύεται ασφαλώς σε μία από τις πιο αξιόλογες περιπέτειες της χρονιάς.

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compulink.gr

MISSION CRITICAL

MISSION ACCOMPLISHED!

Ξεκινάς το παιχνίδι στον κεντρικό διάδρομο του δεύτερου καταστρώματος, στο USS Lexington. Διάβασε το Captain's Note που βρίσκεται στο inventory σου και θα δεις τον κωδικό για το Captain's Stateroom. Προχώρα στο βάθος και χρησιμοποίησε το Computer Terminal, εξαντλώντας όλες τις επιλογές (το ίδιο ισχύει για όλα τα terminals).

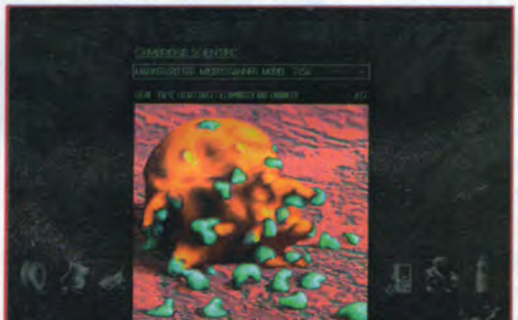
Ανοιξε το Emergency Stores Cabinet ακριβώς από πάνω. Πάρε το Hull Patch Kit και άνοιξέ το, για να αποκτήσεις τα Molecular Glue, Gel - Foam Spray, Patch και Sheet of Instructions. Προχώρα στο βάθος του χολ και ύστερα αριστερά, στο Officer's Wardroom. Πήγαινε στην Bulkhead Viewscreen και χρησιμοποίησε τα Viewscreen Controls. Θα δεις ένα μήνυμα και θα πάρεις μία πλαστική κάρτα.

Στη συνέχεια, κατευθύνσου στο Captain's Stateroom (κωδικός A3X5) και χρησιμοποίησε το Computer Terminal για να ακούσεις το ηχογραφημένο μήνυμα. Πάρε το Crew Manifest από το γραφείο και διάβασέ το, για να μάθεις τους κωδικούς αρκετών άλλων Staterooms. Τώρα, βγες, πήγαινε στο χολ στην άλλη άκρη του δεύτερου καταστρώματος και μπες στο Communication Center.



Το Main Computer Room.

Κάτσε στην καρέκλα και δες το video. Από το Secure Storage Room, πάρε τα EC2061, EC2010 και EC1999 modules, καθώς και ένα σημείωμα από το κουτί των EC2001 modules. Τώρα, επίστρεψε πάλι στα Staterooms και βάλε το Molecular Glue στο Patch. Μπες στο Olivar's Stateroom (κωδικός B29X) και άπλωσε το Gel - Foam Spray πάνω στο Hull Puncture.



Εικόνα από τον scanner, αφού βάλουμε το Octagonal στο Basin.

Κατόπιν, πρόσθεσε στο Hull Puncture και το Patch. Μπορείς ακόμα να δεις το Narang's Stateroom (κωδικός TX11) και το Dahl's Room (DC22), αλλά δεν θα ανακαλύψεις σε αυτά κάτι αξιόλογο. Πήγαινε τώρα στον ανελκυστήρα, βάλε την πλαστική κάρτα στη σχισμή και, κατόπιν, χρησιμοποίησε τα Controls για να μεταφερθείς στο τρίτο κατάστρωμα.



Η Engineering Console.

ΤΡΙΤΟ ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΑ

Προχώρα αριστερά, στα Staterooms. Μπες στο Miura's Room (κωδικός F111) και πάρε το Necklace, το οποίο κρέμεται πάνω από το Computer Terminal. Πάρε το Source Code από το γραφείο και διάβασέ το. Θα μάθεις την αξία του "π", που θα σου χρειαστεί αργότερα. Μπες στο Falcon's Room (κωδικός L6EC), άνοιξε το συρτάρι και κοίταξε μέσα. Θα πάρεις το Falcon's Note. Διάβασέ το, για να μάθεις ακόμα ένα χρήσιμο κωδικό.

Στη συνέχεια, από το Quan's Room (JU88), πάρε το ημερολόγιο από το γραφείο και διάβασέ το. Στο Mess Hall, αν θέλεις, χρησιμοποίησε το VR System και αμέσως μετά τράβα τα Power and Data Cables και αφαίρεσε τη VR System CPU. Ανοιξέ την και θα πάρεις το EC2001 module. Στη συνέχεια, πήγαινε στο πέμπτο κατάστρωμα (ποτέ δεν θα χρειαστεί να πας στο τέταρτο).

ΠΕΜΠΤΟ ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΑ

Προχώρα δεξιά, μπες στο Medlab και διάβασε το σημείωμα στη Medical Officer Console. Ακριβώς απέναντι, στο Science Lab, άνοιξε το Storage Cabinet στα δεξιά και πάρε το μετρητή γκάιγκερ και το Scanner. Ανέβα στο έκτο κατάστρωμα.

ΕΚΤΟ ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΑ

Πάρε το Multitool από το πάτωμα του Cargo Bay. Στο Control



Η τρύπα που ανοίγεις με το Tank.

Room, άνοιξε το Suit Locker και πάρε το Vacuum Suit και το Vacuum Suit Helmet. Μπες ξανά στο ασανσέρ και διάλεξε τα Reactor Spaces.

REACTOR SPACES

Κατέβα τη σκάλα και άνοιξε το μετρητή γκάιγκερ. Πήγαινε αριστερά, κάτω, δεξιά, κάτω, κάτω, αριστερά, κάτω, δεξιά και κάτω.

ENGINEERING LEVEL

Μπες στο Engineering Room, πέρνα τη σκάλα και, αφού ανοίξεις το Equipment Storage Cabinet, πάρε το Cutting Torch. Ανέβα τη σκάλα και προχώρα στην είσοδο 2. Ανοιξε τη Manual Valve και κατέβα τη σκάλα. Κατευθύνσου στην Engineering Console. Χρησιμοποίησέ την και ρύθμισε τις βαλβίδες σύμφωνα με το σχήμα που δημοσιεύτηκε στο review του τεύχους 70. Κατόπιν, πήγαινε στο έκτο κατάστρωμα.

ΕΚΤΟ ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΑ

Πήγαινε στο Control Room. Αποσυναρμολόγησε τον Cutting Torch με το Multitool. Τοποθέτησε το Oxygen Tank στο Vacuum Suit. Φόρα το Vacuum Suit και το Vacuum Suit Helmet. Χρησιμοποίησε τα controls. Πάτα διαδοχικά τα πλήκτρα Depressurize Shuttle Bay, Open Shuttle Bay Door, Depressurize Control Room, Open Control Room Door.

Μπες στο Shuttle Bay και βγες κατόπιν στο Outer Hull. Πήγαινε στο TCS Dish και άνοιξε το Access Panel. Αντικατάστησε τα χαλασμένα EC2001 και EC2010 modules με αυτά που έχεις στην κατοχή σου. Κλείσε το Access Panel και γύρνα πίσω στο Control Room. Χρησιμοποίησε ξανά τα controls, δίνοντας κατά σειρά Close Control Room Door, Pressurize Control Room και Close Shuttle Bay Door. Κατέβα στο πέμπτο κατάστρωμα.

ΠΕΜΠΤΟ ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΑ

Κατευθύνσου στον κατεστραμμένο διάδρομο. Βάλε πάλι τα Acetylene και Oxygen Tanks στον Cutting Torch. Ανάψε τον Cutting Torch και με τη βοήθειά του άνοιξε δίοδο μέσα από το Wreckage. Προχώρα συνεχώς ευθεία προς την πόρτα και άνοιξέ την με το συνδυασμό 3141. Πήγαινε στον κεντρικό υπολογιστή. Ανοιξε το panel, διάβασε το post-it και πάτα το διακόπτη που βρίσκεται πιο δεξιά, για να κάνεις reset τον υπολογιστή. Θα δεις ένα μήνυμα από την Tran. Use screen, διάλεξε όλες τις πιθανές επιλογές. Τώρα, πήγαινε στη γέφυρα.

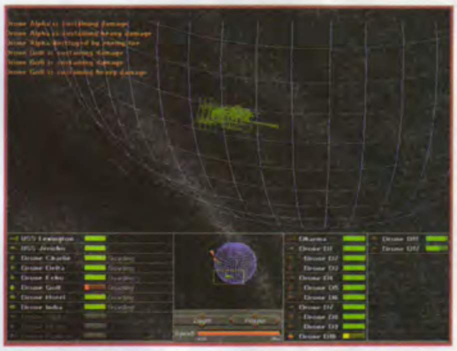
ΓΕΦΥΡΑ

Χρησιμοποίησε την Tactical Console και θα μάθεις ότι τα Drones πρέπει να προγραμματιστούν με τον κωδικό 180. Επόμενος προορισμός σου είναι το δεύτερο κατάστρωμα.

ΔΕΥΤΕΡΟ ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΑ

Πήγαινε στο τελευταίο Stateroom του δεξιού διαδρόμου. Μπες στο Poole's Room (IH31) και πάρε το Ship Model από το ράφι πάνω από το γραφείο. Αποσυναρμολόγησέ το με το Multitool. Στο Dahl's Room, άνοιξε το Device και κοίταξε μέσα σε αυτό. Ρύθμισέ το στο Miracle Dark. Βάλε το Device στο Eyepiece του χρηματοκιβωτίου.

Ανοιξε το χρηματοκιβώτιο για να πάρεις τα Hypo, Ampule, Folder, Cable και Headset. Ανοιξε το Folder και διάβασε τα έγγραφα. Πήγαινε στο Wardroom και πλησίασε στην Display Case του δεξιού τοίχου. Βάλε το κλειδί στην κλειδαρότρυπα που υπάρχει στο κάτω μέρος της. Πάρε το Ship



Δίνοντας την τελευταία μάχη στο παιχνίδι.

Model και αποσυναρμολόγησέ το με το Multitool. Διάβασε και άνοιξε το μεταλλικό κύλινδρο που μόλις πήρες στα χέρια σου, όπου θα διαπιστώσεις ότι πρόκειται για μία AntiMatter Bomb! Απενεργοποίησέ την, πατώντας το κουμπί στα αριστερά.

Πήγαινε στο κέντρο επικοινωνιών και χρησιμοποίησε το TCS Control. Επίλεξε το Establish Relay Link. Κάνε κλικ στο TRB010 (Deneb Kaitos) και μετά στο Establish Link. Επανάλαβε την ίδια διαδικασία, κατά σειρά, με τα TRB291, TRB695, TRB333, TRB905, TRB408, TRB729, TRB577, TRB084, TRB366, TRB801 και EREBUS.

Οταν φτάσεις στο Erebus, πήγαινε πίσω στο Main Menu και δώσε Transmit Over Link. Κάνε κλικ στο "Go Ahead" και από τις επιλογές διαλόγου διάλεξε αυτές που συνηγορούν στη συνέχιση της αποστολής σου. Οταν τελειώσεις, δώσε Establish a New Link, αυτή τη φορά με τη Jericho. Δώσε τον κωδικό "Jacob's Ladder" και κατόπιν πήγαινε στο Weapons' Bay.



Εντυπωσιακό στιγμιότυπο από τον επίλογο του παιχνιδιού.

WEAPONS 'BAY

Πήγαινε στο πρώτο από τα Weapon Controls (Drone Loaders) και χρησιμοποίησέ το. Διάλεξε ένα Drone, προγραμμά-

MOST WANTED



Το Mess Hall.



Σκηνή από το φινάλε.

τισέ το με το 180, φόρτωσέ το και ενεργοποίησέ το. Επανάλαβε την ίδια διαδικασία με τα άλλα δύο Drones που μπορεί να ελέγξει η ίδια κονσόλα. Σε λίγο, λογικά θα πάρεις το μήνυμα πως τα Drones, τα οποία ελέγχονται από τις άλλες δύο κονσόλες, προγραμματίστηκαν και αυτά αυτόματα. Αν αυτό δεν συμβεί, κάνε το μόνος σου. Πίσω τώρα στη γέφυρα.

ΓΕΦΥΡΑ

Βάλε την Ampule στο Hypo και χρησιμοποίησε το Hypo επάνω σου. Τοποθέτησε το καλώδιο στο Headset. Φόρα το Headset και ένωσέ το με την Tactical Console.

Χρησιμοποίησε την Tactical Console για να μπεις στον εξομοιωτή μάχης. Εδώ, πρέπει να ολοκληρώσεις συνολικά οχτώ δοκιμαστικές μάχες (μπορείς να αφήσεις εντελώς τον έλεγχο στο πρόγραμμα, αν θέλεις) και τουλάχιστον δύο κανονικές, για τις οποίες θα ακούσεις ειδοποίηση από τα μεγάφωνα. Αφού τελειώσεις, σειρά έχει το έκτο κατάστρωμα και το Shuttle Bay.

SHUTTLE BAY

Χρησιμοποίησε τα Controls και δώσε Depressurize Shuttle Bay, Open Shuttle Bay Door και Activate Homing Beacon. Οταν έρθει το Lander, συνέχισε με Close Shuttle Bay Door και Pressurize Shuttle Bay Door. Ανοιξε την πόρτα του Control Room και μπες μέσα στο Lander. Από τα Storage Cabinets, πάρε τα Gas Cartridge, Wire Spool, Seismic Probe, Probe Launcer και ένωσε και τα τέσσερα μαζί.

Προχώρα στο επόμενο δωμάτιο του Lander και πάρε τα Oxygen Tanks. Πήγαινε πίσω στο Control Room, πρόσθεσε το Oxygen Tank στο Suit και φόρεσε τα Suit και Helmet. Βάλε το δεύτερο Oxygen Tank στον Cutting Torch, για να τον επαναφέρεις σε λειτουργία. Χρησιμοποίησε τα Controls, κάνε Depressurize και στα δύο δωμάτια και άνοιξε και τις δύο πόρτες. Μπες πάλι μέσα στο Lander και ενεργοποίησε την κονσόλα ελέγχου. Μόλις ολοκληρωθούν όλοι οι σχετικοί έλεγχοι (να έχεις υπόψη πως θα αργήσουν πολύ), θα ειδοποιηθείς από τα μεγάφωνα πως μπορείς πλέον να απογειωθείς. Do it!

ΣΤΗΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΤΟΥ ΠΛΑΝΗΤΗ

Μόλις βγεις από το Lander, μάζεψε τα μεταλλικά κομμάτια και προχώρα όλο ευθεία, μέχρι να σε εμποδίσει ο πάγος. Λιώσε τον πάγο με τον Cutting Torch και βάλε στην τρύπα που θα ανοίξει την AntiMatter Bomb. Ανοιξε τη βόμβα, προγραμμάτισέ την περίπου στα 15 λεπτά (προσοχή: το πρώτο διψήφιο νούμερο είναι για τις ώρες) και πάτα το κουμπί στα αριστερά για να ξεκινήσει η αντίστροφη μέτρηση.

Πήγαινε γρήγορα πίσω στο Lander. Μόλις γίνει η έκρηξη, πήγαινε ξανά εκεί, όπου θα διαπιστώσεις ότι άνοιξε η είσοδος στο τούνελ. Μπες μέσα στο τούνελ, σημάδεψε τη γέφυρα με το Probe και χρησιμοποίησε το καλώδιο για να περάσεις απέναντι (Traverse). Πήγαινε στη γωνία που περιέχει το Basin και πάρε την μπλε και την κίτρινη ράβδο.

Βρες τις γωνίες που βρίσκονται τα αντίστοιχα slots και τοποθέτησε σε αυτά τις ράβδους, παίρνοντας αμέσως μετά τα δύο πρίσματα (πυραμίδα και κύβο). Βάλε τα στις αντίστοιχες σχισμές που υπάρχουν στο Basin και χρησιμοποίησε τον Cutting Torch και στα δύο. Πήγαινε κατόπιν στην τέταρτη γωνία με το οκταγωνικό αντικείμενο. Πάρε το, πήγαινε πίσω στο Basin και ρίξε το μέσα. Επίσης, βάλε μέσα στο Basin και τα μεταλλικά κομμάτια που έχεις μαζέψει.

ΓΗ

Χρησιμοποίησε τον Cutting Torch στο Shredded Metal στα δεξιά. Πάρε τη Rebar που μόλις έκοψες και με τη βοήθειά της δημιούργησε ένα άνοιγμα στην πόρτα. Πέρνα στο διπλανό δωμάτιο και πάρε το Disk. Ανοιξε και τους δύο διακόπτες (ο χαμηλότερος μετά από λίγο χρόνο θα επανέλθει στην κανονική του θέση, συνεπώς πρέπει να κάνεις γρήγορα την επόμενη δράση), πήγαινε στο Rail και βάλε το Disk πάνω στις ράγες. Κατόπιν, κάτσε επάνω του (Sit on Disk). Μπες μέσα στο τανκ και ενεργοποίησε το Power Switch στο δεξιό δωμάτιο.

Ξαναπήγαινε αριστερά και χρησιμοποίησε την οθόνη. Αφού σημαδέψεις με το κανόνι, βγες από το τανκ και μπες στην τρύπα που άνοιξες στον τοίχο. Ακολουθώντας τα Robots, θα βγεις τελικά στην Platform. Διάλεξε όποια από τις δύο κατευθύνσεις θέλεις, πάρε το Goblet και πιες από αυτό.

Πάρε το κλειδί και άνοιξε την πόρτα. Μπες μέσα και μίλησε στα Life Forms για να ξεκινήσεις τη δοκιμασία. Πήγαινε στο χρόνο 00:08 και μίλησε στα Jiffys. Επανάλαβε το ίδιο με το χρόνο 00:06, μετά πάλι στο 00:08 και, τέλος, στο 00:07. Μαθαίνοντας την ακριβή τοποθεσία της πόρτας, μην παραλείψεις να ειδοποιήσεις τα Jiffys σε όλους τους χρόνους. Μίλησε πάλι στα Life Forms.

ΠΙΣΩ ΣΤΟ LEXINGTON

Αφού μιλήσεις με την Tran, πάρε το Remote Control, όταν δεν σε κοιτάζει. Χρησιμοποίησέ το και βάλε τον κωδικό 0911. Μετά τη συζήτηση με τον Captain, θα δώσεις τη μάχη που ξεκίνησε την περιπέτεια, αποχαιρετώντας - μόλις φυσικά την κερδίσεις - την πράγματι κρίσιμη αποστολή σου.

Η λύση αυτή αποτελεί ελεύθερη μετάφραση κειμένου που βρήκαμε στο Internet.

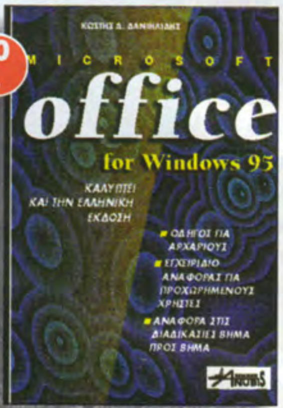
■

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS — ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ



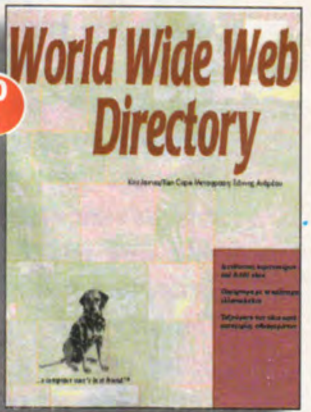
7.400 ΔΡΧ.

CorelDRAW! 6
Γ. Διακογιάννης
Το βιβλίο αυτό απευθύνεται τόσο στους χρήστες που γνωρίζουν για πρώτη φορά το περιβάλλον του CorelDRAW! όσο και σε αυτούς που χρησιμοποιούν ήδη αυτό το ανεκτίμητο εργαλείο σχεδίασης, επαγγελματικά ή ερασιτεχνικά. Οι νέοι χρήστες, ξεκινώντας από τη σχεδίαση απλών γραμμών και προχωρώντας μεθοδικά, θα φθάσουν στο σημείο να δημιουργούν πολύπλοκα τρισδιάστατα έργα, με χρώμα, κίνηση και εντυπωσιακά οπτικά εφέ. Η λεπτομερής περιγραφή όλων των τεχνικών και λειτουργιών συνοδεύεται από χρήσιμες συμβουλές και περισσότερες από 500 εικόνες και παραδείγματα.



4.600 ΔΡΧ.

Microsoft Office για Windows 95
Κώστας Δ. Δανιηλίδης
Το βιβλίο αυτό απευθύνεται τόσο σε αρχάριους όσο και σε έμπειρους χρήστες του πακέτου εφαρμογών Microsoft Office. Η δομή του έχει προσλάβει μορφή μαθημάτων, ξεκινώντας από τα βασικά και εμβαθύνοντας στις πλέον εξελιγμένες δυνατότητες των προγραμμάτων. Στις σελίδες του θα βρείτε από μεθοδολογίες διαμόρφωσης του πακέτου σύμφωνα με τις ανάγκες κάθε χρήστη έως και τρόπους για να κάνετε πιο επαγγελματικές και ελκυστικές τις εργασίες σας.



9.300 ΔΡΧ.

World Wide Web Directory
Kris Jamsa, Ken Cope
Μετάφραση: Γ. Ανδρέου
Ενας ανεκτίμητος οδηγός από τον γνωστό Kris Jamsa, συγχρόνως περιεκτικός και αναλυτικός, που θα κάνει κάθε περιπέτειά σας στον WWW χρήσιμη και αποτελεσματική. Το World Wide Web Directory καταγράφει 8.000 sites και δίνει για το καθένα πλήρη διεύθυνση και εισαγωγική οθόνη, ταξινομώντας τες κατά κατηγορίες ενδιαφερόντων. Επίσης, θα βρείτε παράρτημα με τα καλύτερα ελληνικά Web sites.



2.500 ΔΡΧ.

Μικρό Λεξικό Πληροφορικής
Compupress Group
Πόσες φορές δεν αναρωτηθήκατε για την ακριβή σημασία ενός όρου της Πληροφορικής και πόσες φορές δεν ζητήσατε έναν εύχρηστο οδηγό που να απαντά με ταχύτητα και εγκυρότητα στις ερωτήσεις σας;
Το Μικρό Λεξικό Πληροφορικής ήρθε να λύσει όλα αυτά τα προβλήματα, ενημερωμένο, πλήρες και συνοπτικό. Απαντά στις απορίες σας έγκυρα, χωρίς ανακρίβειες ή γενικολογίες.



3.600 ΔΡΧ.

Μάθετε το... Corel DRAW! 6. ..σε μία εβδομάδα
Γιάννης Διακογιάννης
Γνωρίστε μέσα σε μία εβδομάδα όλα όσα χρειάζεστε για την καλύτερη δυνατή χρήση του CorelDRAW! 6. Ακόμη και αρχάριοι έχουν τη δυνατότητα να μάθουν να δημιουργούν πολύπλοκα πρωτογενή σχέδια με τη βοήθεια του πανίσχυρου αυτού σχεδιαστικού εργαλείου. Με πλήθος παραδειγμάτων και εικόνων, παρουσιάζονται όλα τα νέα χαρακτηριστικά και οι καινούριες δυνατότητες της πλέον πρόσφατης έκδοσης για Windows 95.



3.100 ΔΡΧ.

Microsoft Word για Windows 95
Σ. Γκίκας
Συνοπτικός οδηγός για την τελευταία έκδοση του πιο ισχυρού επεξεργαστή κειμένου και όχι μόνο, του Word της Microsoft. Το βιβλίο περιγράφει απλά και κατανοητά όλες τις δυνατότητες του προγράμματος, που τώρα λειτουργεί κάτω από το πανίσχυρο περιβάλλον των Windows 95. Με παραδείγματα και ασκήσεις, το βιβλίο αυτό της Anubis οδηγεί τον νέο χρήστη, όπως και τον έμπειρο, από την πιο απλή τεχνική στην πιο απαιτητική και πολύπλοκη λειτουργία.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3801.761, 3841.095, Fax: 9242.219, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, Τηλ.: 284.864, 287.610, Fax: 282.663, ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317.471, Fax: 317.470

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Σε αυτό το τεύχος περιέχεται μία μεγάλη γκάμα από hints'n'tips. Διαθέτουμε tips και για πιο παλιά παιχνίδια (Theme Park, Hexen) αλλά και για πολύ καινούρια προσπαθώντας να καλύψουμε όλους τους παίκτες. Σας υπενθυμίζω ότι αυτή η στήλη γράφεται και από εσάς, μια και δημοσιεύονται τα δικά σας hints'n'tips, αλλά και απαντήσεις σε δικά σας ερωτήματα για όλα τα δημοφιλή παιχνίδια.



TEKWAR



Το Tekwar είναι ένα από τα πολύ καλά Doom-clones που έχουμε παρουσιάσει τελευταία. Εάν έχετε δυσκολίες με το παιχνίδι, οι κωδικοί που ακολουθούν θα σας βοηθήσουν να το ολοκληρώσετε πολύ πιο εύκολα. Στην αρχή του παιχνιδιού δώστε TEKD1 και στη συνέχεια κάποιον από τους ακόλουθους τελικούς:

NOENEMIES: Αφαιρεί όλους τουςανθρώπους από την οθόνη.

NOGUARD: Αφαιρεί όλους τους φρουρούς από την οθόνη.

NOCHASE: Αφαιρεί όλους τους σκοπευτές από την οθόνη.

NOSTROLL:Αφαιρεί όλους τους περαστικούς από την οθόνη.

CRUSADER: NO REMORSE

Το Crusader έχει ήδη βραβευτεί από πολλά ξένα περιοδικά ως το καλύτερο action/adventure για το 1995. Επειδή όμως είναι αρκετά δύσκολο, ιδίως στα μεγαλύτερα levels, θα σας δώσουμε την απαιτούμενη βοήθεια. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε JASSICA16. Ετσι, ενεργοποιείτε το cheat mode και μπορείτε πατώντας το F10 να έχετε άπειρα όπλα, ενέργεια και αντικείμενα, ενώ πατώντας το Ctrl F10, να είστε αθάνατος. Επίσης, πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, στο Command line μπορείτε να ορίσετε κάποιες άλλες παραμέτρους όπως:

CRUSADER warp x: Οπου x είναι ο αριθμός του level που θέλετε να ξεκινήσετε.

CRUSADER skill x: Οπου x είναι το επίπεδο δυσκολίας που θέλετε να ξεκινήσετε.

CRYSADER egg250: Μπαίνετε στο Cheat room με τα όπλα.

HERETIC

Το Heretic είναι ένα πολύ παλιό παιχνίδι και σίγουρα οι περισσότεροι θα το έχουν παίξει. Ωστόσο, αν θέλουν να δοκιμάσουν κάτι "διαφορετικό", μπορούν να χρησιμοποιήσουν τους κωδικούς που ακολουθούν:

RAMBO: Σας αφαιρούνται όλα τα όπλα.

QUICKEN: Αμέσως θάνατος.

F5: Αυτοκτονία.



TERMINAL VELOCITY

Το Terminal Velocity είναι ένα πολύ προσεγμένο παιχνίδι, το οποίο όμως δεν είχε την απήχηση του ανταγωνιστή του Descent. Ωστόσο, πολλοί ασχολούνται συστηματικά με το παιχνίδι και σε περίπτωση προβλήματος σε κάποιο σημείο μέσω των cheats που ακολουθούν σίγουρα θα συνεχίσουν με επιτυχία.

TRIGODS: Σας κάνει αόρατους.

MANIACS: Σας δίνει πολλά afterburners.

TRISHLD: Σας ανεβάζει τις ασπίδες στο μέγιστο.

TRINEXT: Σας προχωράει στο επόμενο level.

TRSCOPE: Παίρνετε ένα oscilloscope.

TRIBURN: Σας μεταφέρει στο Terminal Velocity.

TRFRAME: Βλέπετε το frame rate.

3DREALM: Τυπώνεται η επιγραφή smoking στην οθόνη.

HEXEN

Το Hexen είναι το τελευταίο από τα Doom-clones της ID software και μέχρι σήμερα δεν είχαμε δώσει κάποιους κωδικούς για το παιχνίδι. Ωστόσο, ποτέ δεν είναι αργά για ένα καλό cheat.

BGOKEY: God mode.

CRHINEHART: Ολα τα όπλα και γεμάτο mana.

MRAYMONDJUDY: Ολα τα κλειδιά.

BRAFFEL: 25 από κάθε αντικείμενο.

REVEAL: Ολος ο χάρτης.

SGURNO: 100% υγεία.

JSUMWALT: Εμφανίζονται οι συντεταγμένες.

EBIESSMAN: Pig mode.

RRETTENMUND: Μετράει το Frame rate.

KSHILDER: Εμφανίζονται πληροφορίες για τον ήχο.

BPELLETIER#: Μεταφέρεστε στο # επίπεδο.

RJOHNSON: Περνάτε μέσα από τους τοίχους.



THEME PARK

Μια και σε λίγο καιρό η Bullfrog θα κυκλοφορήσει τα νέα της παιχνίδια, θα πρέπει μέχρι τότε να έχετε ολοκληρώσει όλα τα προηγούμενα. Εάν το Theme Park εξακολουθεί να σας δημιουργεί προβλήματα, τότε χρησιμοποιήστε το ακόλουθο tip. Στην έναρξη του παιχνιδιού για nickname δώστε HORZA. Στη συνέχεια με Alt και 9 θα έχετε όλες τις διαδρομές, με Shift και Z θα έχετε όλα τα μαγαζιά και με Ctrl και Z όλα τα άλλα features. Επίσης, μπορείτε να έχετε και περισσότερα χρήματα πατώντας όσες φορές θέλετε το Ctrl C. Δεν θα πρέπει όμως να το παρακάνετε, διότι αν ξεπεράσετε κάποιο σημείο το παιχνίδι μπορεί εύκολα να κάνει Crash.

WORMS

Μπορεί προσωπικά να μη μου αρέσει το Worms αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν θα πρέπει να παρέχουμε κάθε δυνατή βοήθεια σε αυτούς που ασχολούνται με το παιχνίδι. Ετσι, για αρχή έχουμε τους κωδικούς για τα levels του Worms, τα οποία μπορείτε να επιλέξετε πατώντας space στην οθόνη επιλογής level και δίνοντας κάποιον από τους κωδικούς παρακολουθούν:



92911
TOTAL
CHUNDER
9978608
6640931743
1LIVE
VOLKENANDT
1475194
231922846
84970514
7708616
MAKIWAZERE
2932132060
181916552
2384960
883467
27673
25540386
8541
806849
046519626
CHUZPE
SATAN



Αν όμως οι παραπάνω κωδικοί δεν σας αφήνουν να παίξετε πραγματικά το παιχνίδι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα άλλο chip για να ολοκληρώσετε μόνοι σας τα levels. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε baabaa και αμέσως θα πάρετε ένα minigun, μια banana bomb και έναν άπειρο αριθμό από sheep.

FORMULA 1 GRAND PRIX MANAGER

Η Formula είναι ένα από τα αγαπημένα μου θέματα στα παιχνίδια ακόμα και όταν δεν μιλάμε για κάποιον εξομοιωτή. Ετσι και το Formula 1 Grand Prix Manager μου προκάλεσε πολύ μεγάλο ενδιαφέρον, αλλά όπως και οι περισσότεροι διαπίστωσα ότι ήταν ιδιαίτερα δύσκολο. Το πιο ουσιαστικό πρόβλημα είναι ότι ποτέ δεν έχουμε αρκετά χρήματα για να ολοκληρώσουμε ό,τι εργασίες και ενέργειες θα θέλαμε. Αυτό όμως είναι ένα πρόβλημα που μπορεί να λυθεί. Σώστε το παιχνίδι κανονικά, στη συνέχεια βγείτε από αυτό και με ένα hex editor ανοίξτε το αρχείο που σώσατε. Πηγαίνετε στο offset 2698 και μεταβάλετε την τιμή ώστε να δείχνει 804A5D05. Οταν θα ξαναφορτώσετε από αυτό το σωσμένο αρχείο, θα έχετε αρκετά χρήματα ώστε να αποκτήσετε τα καλύτερα αυτοκίνητα με τα καλύτερα υλικά και τους καλύτερους οδηγούς. ■



DefcoN 5

CPU:	486DX/66
RAM:	8 MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	Ολες οι κάρτες ήχου
HD:	CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

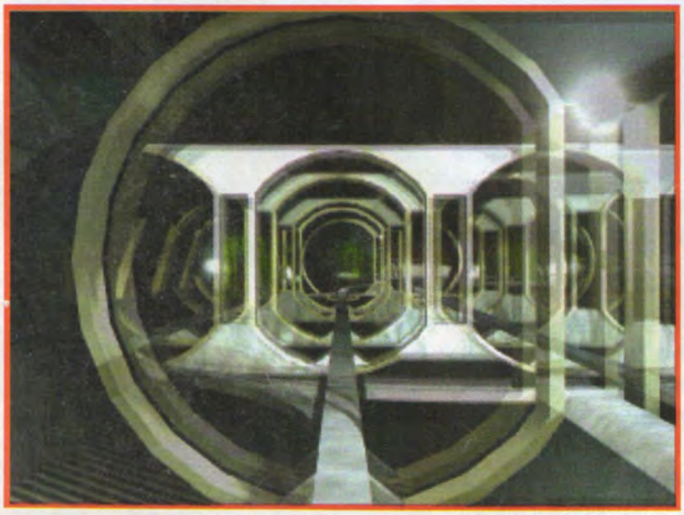


Τα shoot'em up πρώτου προσώπου είναι στις μέρες μας ένα από τα δημοφιλέστερα είδη παιχνιδιών, κατά πολλούς μάλιστα το δημοφιλέστερο. Εκατοντάδες τίτλοι έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο χρόνο και πολλοί άλλοι βρίσκονται στο στάδιο της ανάπτυξης. Από τον καιρό που εμφανίστηκε το Doom (ο "πατέρας" των shoot'em up πρώτου προσώπου) από την Apogee (τη "μητέρα" τους) και μέχρι σήμερα, όμως, τα πράγματα δεν έχουν αλλάξει και πολύ. Θα μπορούσε κάποιος να ισχυριστεί ότι ενώ τα γραφικά και ο ήχος αυτών των παιχνιδιών έχουν γίνει καλύτερα, η όλη "δομή" τους έχει παραμείνει σχεδόν η ίδια. Ετσι, στη συντριπτική πλειοψηφία των Doom-clones, ο παίκτης προχωρά αριστερά και δεξιά μέσα σε τούνελ και δρόμους, εξολοθρεύει τα αντίπαλα sprites και ψάχνει να βρει τα κατάλληλα αντικείμενα, τα οποία θα τον βοηθήσουν να ολοκληρώσει την αποστολή του. Να, όμως, που πριν από λίγες μέρες ήρθε στα γραφεία μας ένα κάπως διαφορετικό Doom-clone. Το όνομά του Defcon 5 και εταιρία κατασκευής του η GT Interactive. Η έκδοση του Defcon 5 για PC έρχεται σε 1 CD και κυκλοφορεί ταυτόχρονα με την αντίστοιχη έκδοση για το Sony Playstation. Αν αναρωτιέστε τι σημαίνει Defcon, να σας πληροφορήσουμε λοιπόν ότι πρόκειται για συντομογραφία του Defence Condition. Η λέξη Defcon χρησιμοποιείται κυρίως από τον αμερικανικό στρατό και δηλώνει πόσο κοντά είμαστε σε πυρηνικό πόλεμο. Defcon 5 σημαίνει ότι δεν υπάρχει καμία περίπτωση πολέμου με πυρηνικά όπλα, ενώ Defcon 1 σημαίνει πως επίκειται πυρηνικός πόλεμος (οι ενδιάμεσοι αριθμοί αναφέρονται στο πόσο κοντά είμαστε σε πιθανότητα πυρηνικού πολέμου και αντιστοιχούν σε αυτό που λέμε κίτρινος συναγερμός).



Η ιστορία εξελίσσεται στον 24ο αιώνα. Ο χαρακτήρας που ελέγχετε είναι μηχανικός του διαστήματος, ο οποίος προσλαμβάνεται από μία εταιρία αμυντικών συστημάτων, προκειμένου να εγκαταστήσει κάποιο πρόγραμμα αμυντικού ελέγχου σε έναν πλανήτη του αστρικού μας συστήματος. Σύμφωνα με τις δηλώσεις των υπευθύνων της εταιρίας που σας προσλαμβάνει, ο πλανήτης αυτός είναι ακατοίκητος, όμως πολύ σύντομα θα ανακαλύψετε ότι τα πράγματα δεν είναι τόσο ρόδινα. Συγκεκριμένα, ο πλανήτης αυτός δέχεται συνεχώς επιθέσεις από εξωγήινους, οι οποίοι θέλουν να τον θέσουν υπό τον έλεγχό τους. Εσείς το μαθαίνετε αυτό αφού έχετε ήδη φτάσει στον πλανήτη, οπότε το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να εγκαταστήσετε το πρόγραμμα, να πολεμήσετε τους αντιπάλους και, βέβαια, να σηκωθείτε και να φύγετε από εκεί το συντομότερο δυνατόν.





Οπως αναφέραμε και στον πρόλογο της παρουσίασης, το παιχνίδι αυ-

τό διαφέρει αρκετά από τα υπόλοιπα Doom-clones που κυκλοφορούν στην αγορά. Η πρωτοτυπία του έγκειται στο γεγονός ότι, για να ολοκληρώσετε την αποστολή σας, δεν αρκεί να πυροβολείτε τους αντιπάλους σας, να μαζεύετε τα αντικείμενα που βρίσκετε στο δρόμο σας και να τοποθετείτε μερικά από αυτά στα κατάλληλα μέρη. Αντιθέτως, το Defcon 5 στηρίζεται πολύ περισσότερο στη στρατηγική και τη σκέψη και λιγότερο στη δράση. Ετσι, τα αντικείμενα που εμφανίζονται στο δρόμο σας κατέχουν πολύ πιο κεντρική θέση στο σενάριο, ενώ αντιθέτως οι μονομαχίες με τους αντιπάλους είναι περιορισμένες. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να περπατάτε ακόμα και 5 λεπτά μέχρι να βρείτε αντίπαλο.



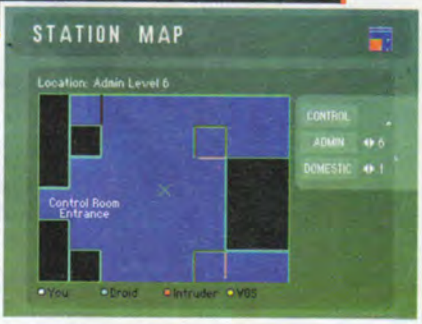
Ολα αυτά μας κάνουν να χαρακτηρίσουμε το Defcon 5 ένα υβριδικό παιχνίδι που συνδυάζει Doom-clone, RPG και puzzle game. Το γεγονός αυτό έχει και τη θετική, αλλά και την αρνητική του πλευρά. Η θετική πλευρά εντοπίζεται στο ότι κάποιος/α που δεν πολυασχολείται με shoot'em up πρώτου προσώπου ενδεχομένως να ενδιαφερθεί για αυτό εδώ, μια και συνδυάζει στοιχεία από άλλα είδη παιχνιδιών. Η αρνητική πλευρά, όμως, είναι ότι κάποιος/α που ήδη ασχολείται με Doom-clones μπορεί να θεωρήσει το παιχνίδι πολύ αργό στην εξέλιξή του.

Η αλήθεια είναι ότι το Defcon 5 γίνεται βαρετό κατά διαστήματα, καθώς ο παίκτης είναι αναγκασμένος να περπατάει πολλή ώρα στις ίδιες πίστες. Μάλιστα, σε αυτό συμβάλλει και η έλλειψη χάρτη. Ετσι, δεν είστε σε θέση να βλέπετε συνεχώς πού πηγαίνετε. Μόνο σε κάποια συγκεκριμένα δωμάτια υπάρχουν τερματικά υπολογιστών, τα οποία λειτουργούν ως χάρτες και σας δίνουν και κάποιες άλλες πληροφορίες.

Περνώντας στους τομείς των γραφικών και του ήχου, πρέπει να επισημάνουμε ότι οι εντυπώσεις μας είναι μάλλον κακές. Κατά πρώτο λόγο, τα γραφικά είναι λιτά και απλά, δεν διαθέτουν λεπτομέρεια, ενώ σε μερικές στιγμές είναι μάλλον κακοσχεδιασμένα. Επιπλέον, οι χρωματικοί συνδυασμοί είναι πολύ σκούροι, με αποτέλεσμα να χρειαστεί να θέσετε το contrast στη μέγιστη τιμή του, αν και τότε θα βλέπετε πολύ έντονα τις ατέλειες των γραφικών. Μάλιστα, το παιχνίδι δεν διαθέτει υψηλή ανάλυση, κάτι που σίγουρα θα δυσαρεστήσει τους κατόχους δυνατών μηχανημάτων, αλλά δεν υπάρχει και η δυνατότητα να ορίσουμε τι μέγεθος θέλουμε να έχει το παράθυρο δράσης (το πρόγραμμα τρέχει μόνο σε full screen), κάτι που θα δυσαρεστήσει - με τη σειρά του - τους κατόχους μηχανημάτων με χαμηλότερες δυνατότητες.

Βέβαια, για να είμαστε δίκαιοι, οφείλουμε να τονίσουμε ότι το scrolling είναι πολύ καλό και δεν "σπάει" καθόλου, όση δράση και αν υπάρχει στην οθόνη. Σε ό,τι αφορά τον ήχο, τα πράγματα είναι κάπως καλύτερα, μην περιμένετε όμως κάτι ξεχωριστό. Ακούγεται ένα συμπαθητικό μουσικό κομμάτι, ενώ τα ηχητικά εφέ είναι μέτρια και δεν "γεμίζουν" το χώρο. Ακόμα, το Defcon 5 δεν διαθέτει καθόλου ομιλία (εκτός από το intro).





Τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας δεν είναι ιδιαίτερα πολλά, αυτό θα μπορούσαμε όμως να μην το θεωρήσουμε και μεγάλο μειονέκτημα, μια και το παιχνίδι δεν ρίχνει το βάρος του στη δράση. Μειονέκτημα όμως θα χαρακτηρίζαμε σίγουρα το ότι δεν υπάρχουν επίπεδα δυσκολίας, ενώ και τα πυρομαχικά έχουν τη συνήθεια ...να τελειώνουν γρήγορα.

Ομως, τα μειονεκτήματα δεν τελειώνουν εδώ. Πιο συγκεκριμένα, δεν έχετε τη δυνατότητα να πηδήξετε από πλατφόρμα σε πλατφόρμα ή να σκύψετε, δεν μπορείτε να κοιτάξετε πάνω ή κάτω, ενώ δεν μπορείτε επίσης να καταστρέψετε ό,τι βρίσκετε μπροστά σας (κασόνια, υπολογιστές, παράθυρα). Από την άλλη, όμως, η σκόπευση των αντιπάλων γίνεται αυτόματα, οπότε δεν χρειάζεται ιδιαίτερη προσπάθεια για να τους εξολοθρεύσετε. Τέλος, να τονίσουμε ότι στη μετριότητα κυμαίνεται και το intro.

Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα παιχνίδι που θα μπορούσε να ήταν πολύ καλύτερο από άποψη γραφικών και ήχου. Το gameplay δεν είναι κακό, αντιθέτως είναι αρκετά ενδιαφέρον, όμως δεν έχει καμία βοήθεια από τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά. Αν, παρ' όλα αυτά, σας ενδιαφέρει η προοπτική να ασχοληθείτε με ένα RPG Doom-clone, τότε δεν χάνετε τίποτα να το δοκιμάσετε. Να είστε προετοιμασμένοι, όμως, ότι θα περάσετε αρκετή ώρα μπροστά στην οθόνη σας, μια και το Defcon 5 απαιτεί πολύ ψάξιμο. Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η εταιρία CD-MEDIA.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα αρκετά μέτριο, από πλευράς γραφικών και ήχου, Doom-clone, το οποίο διαθέτει όμως την πρωτοτυπία ότι αποτελεί συνδυασμό shoot'em up, RPG και puzzle game.

ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΜΟΥΣΙΚΗ	78
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	70

73%

του Κωνσταντίνου Μαδιά

FighteR DueL

CPU:	486
RAM:	8 MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SoundBlaster
HD:	CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Εχει περάσει πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα από τότε που κυκλοφόρησε το τελευταίο flight simulator με βασικό θέμα του το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Ετσι, η νέα κυκλοφορία της Philips έρχεται σε μία περίοδο κατά την οποία δεν έχει να αντιμετωπίσει μεγάλο ανταγωνισμό, αν και οι φίλοι του είδους σίγουρα θα παραξενευτούν μέχρι ενός σημείου, μια και η Philips είναι σχετικά "νέα" στο χώρο του software και σίγουρα καθόλου έμπειρη στην κυκλοφορία flight simulators. Αυτό, τελικά, όπως θα δούμε, φαίνεται και μέσα στο ίδιο το παιχνίδι, το οποίο υστερεί σε ποιότητα και σχεδιασμό έναντι ανάλογων παιχνιδιών που έχουμε δει μέχρι σήμερα.

Μετά από μία σχετικά εύκολη διαδικασία εγκατάστασης, μπορούμε να ξεκινήσουμε το παιχνίδι, όπου μας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουμε τα πάντα μέσα από μία κεντρική οθόνη. Εδώ, λοιπόν, μπορούμε να επιλέξουμε είτε τη γρήγορη εμπλοκή μας σε μία αερομαχία, με το qucik flight, είτε την πιο "συνηθισμένη", με τα single και two player.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Αρκετά "ερασιτεχνικό", με αποτέλεσμα να απευθύνεται μόνο στους καινούριους φίλους του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	72
GAMEPLAY	65
ΑΝΤΟΧΗ	55

68%



Επίσης, πρέπει να αναφέρουμε ότι στην ίδια οθόνη βρίσκουμε και τις εξής επιλογές: graphics, με την οποία ορίζουμε τη φωτεινότητα, αλλά και τον αριθμό των frames/second που θα έχουν τα γραφικά και ο οποίος μπορεί να φτάσει μέχρι και 100 (χωρίς όμως να μας προτείνεται ο ιδανικός, σε σχέση με τον υπολογιστή μας), controls, όπου διαλέγουμε τα χειριστήρια για κάθε λειτουργία (όμως, στο χειρισμό δεν μπορούμε να επιλέξουμε keyboard, με αποτέλεσμα να υποχρεωνόμαστε σε χειρισμό του αεροσκάφους είτε με mouse είτε με κάποιο από τα joysticks που υποστηρίζονται), view aircrafts, όπου βλέπουμε με λεπτομέρειες όλα τα αεροσκάφη που συμμετέχουν στο παιχνίδι (φυσικά, σε τρισδιάστατο περιβάλλον) και, τέλος, communications, όπου ορίζουμε όλες τις απαραίτητες παραμέτρους για διπλό παιχνίδι μέσω modem.



Αν, λοιπόν, επιλέξουμε single player, θα περάσουμε σε μία δεύτερη οθόνη, όπου οι επιλογές είναι πάρα πολλές. Καλούμαστε να επιλέξουμε τον τύπο του αεροσκάφους μας, σε ποια από τις 13 classic αερομαχίες θα συμμετάσχουμε (ή όχι), τον αριθμό των αντιπάλων σκαφών, το υψόμετρο εκκίνησης, την ποσότητα καυσίμων, ενώ υπάρχουν και άλλες 9 options με τις οποίες αυξομειώνουμε το επίπεδο δυσκολίας.

Σε ό,τι αφορά το παιχνίδι καθαυτό, δεν είναι παρά ένα πολύ καλό combat simulation, αν και πολλές φορές θυμίζει arcade, μια και το μόνο που πρέπει να κάνουμε είναι να καταρρίπτουμε επιτυχώς τους αντιπάλους μας. Ταυτόχρονα, όσον αφορά στο επίπεδο ρεαλισμού, υπάρχουν όσα στοιχεία χρειάζονται σε ένα παιχνίδι αυτού του είδους, με αποτέλεσμα να μη χρειάζεται να είστε ιδιαίτερα έμπειροι σε flight simulator παιχνίδια.

Τα χαρακτηριστικά που σίγουρα αποτελούν προσόντα του παιχνιδιού είναι τα πολύ καλά γραφικά του (σε ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα) και η δυνατότητα για two player mode μέσω modem. Αναμφίβολα, όμως, αυτά τα στοιχεία θα τα βρείτε και σε άλλα παιχνίδια του είδους, τα οποία μάλιστα διαθέτουν και πολύ περισσότερα στοιχεία gameplay.

Πρακτικά, λοιπόν, το παιχνίδι δεν έχει αρκετό ενδιαφέρον ώστε να τραβήξει την προσοχή των φίλων του είδους και θα το πρότεινα μόνο σε όσους θέλουν ένα "παιχνίδι προπόνησης" πριν από τις on-line μάχες στο Air-Warrior, καθώς στο στιλ του το Fighter Duel έχει πολλές ομοιότητες με αυτό. Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το τεχνικό βιβλιοπωλείο Παπασωτηρίου.

του Αργύρη Γιαγιά

COMPULINK

Καλωσορίσατε, αγαπητοί φίλοι, και αυτόν το μήνα στη μεγάλη on-line συντροφιά μας. Η CompuLink, και κατά το Μάρτιο, ήταν γεμάτη από δραστηριότητες, κάτι που εξάλλου αποτελεί κοινό χαρακτηριστικό των ζωντανών οργανισμών. Ας παρακολουθήσουμε, όμως, από κοντά ό,τι νεότερο υπάρχει.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

COMPULINK PARTY

Μία ευχάριστη έκπληξη περίμενε τους φίλους της CompuLink το μήνα Μάρτιο. Το ετήσιο πάρτι της βάσης, θεσμός που πρωτοξεκίνησε πέρυσι έχοντας τότε "πρωτοχρονιάτικο" χαρακτήρα, επαναλήφθηκε για δεύτερη συνεχόμενη χρονιά, αυτή τη φορά όμως στην όμορφη Θεσσαλονίκη! Την Πέμπτη 7 Μαρτίου, λοιπόν, οι συνδρομητές της CompuLink, με τη μερίδα του λέοντος βέβαια να καταλαμβάνουν όσοι προέρχονταν από τη Βόρεια Ελλάδα, συγκεντρώθηκαν στο Maroco Club των Ξυλάδικων, διασκεδάζοντας μέχρι το πρωί και, φυσικά, έχοντας την ευκαιρία να γνωρίσουν και από κοντά ο ένας τον άλλο. Η συμμετοχή υπήρξε αθρόα, ενώ το κέφι ήταν κάτι στο οποίο κανείς δεν σκέφτηκε να κάνει οικονομία. Τα happenings μάλιστα συνεχίστηκαν και την επόμενη ημέρα, όταν ανακοινώθηκε από τους υπεύθυνους του Συστήματος η βράβευση κάποιων συνδρομητών της βάσης για τη συμμετοχή τους στο πάρτι. Ετσι, οι acid, papioan και giokas κέρδισαν ο καθένας από μία εξάμηνη ανανέωση της συνδρομής τους, ο πρώτος γιατί αναδείχθηκε το πιο γερό ποτήρι, ο δεύτερος επειδή ήταν ο τελευταίος που έφυγε από το πάρτι και η τρίτη ως η μόνη που ήρθε από την Αθήνα. Επίσης, με τρίμηνη ανανέωση της συνδρομής τους τιμήθηκαν οι fractal1 και acrolimn, για τη μεγάλη τους παρουσία και... απουσία αντίστοιχα! Αντε, παιδιά, και του χρόνου!

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΣΤΟΥΣ... ΑΙΘΕΡΕΣ

Οπως ίσως θα διαβάσατε και στη σχετική ανακοίνωση που δημοσιεύθηκε στο περασμένο τεύχος του "PC Master", ξεκίνησε ο μεγάλος διαγωνισμός του Air Warrior, με πλούσια δώρα για τους νικητές. Ημερομηνία έναρξης ήταν η 10η Μαρτίου, ενώ η πρώτη φάση, στην οποία θα ανακηρυχθεί το καλύτερο σμήνος, θα ολοκληρωθεί δύο μήνες αργότερα, δηλαδή στις 9 Μαΐου. Κατά τις τρεις επόμενες ημέρες - 10, 11 και 12 Μαΐου - θα διεξαχθεί η δεύτερη και τελική φάση, live στην ανοιξιάτικη Cyberia, όπου θα διαγωνιστούν μεταξύ τους για τα δώρα οι τέσσερις καλύτεροι πιλότοι της νικήτριας ομάδας.

Κατά τη διάρκεια διεξαγωγής της πρώτης φάσης, ο host του Air Warrior θα βρίσκεται active για πόλεμο από τις 8 το βράδυ μέχρι τις 2 τα ξημερώματα κάθε μέρα, ενώ βέβαια ο αγαπητός σε όλους administrator του δημοφιλέστατου on-line παιχνιδιού, goofy, θα βρίσκεται συνεχώς σε επιφυλακή προκειμένου να επιβλέπει την τήρηση όλων των κανόνων του "καλώς αγωνίζεσθαι".

Κάθε Κυριακή θα υπάρχει ένα special event και συγκεκριμένα ένα campaign όπου θα κερδίζει μία από τις ομάδες κατακτώντας έτσι πολύτιμους βαθμούς, ενώ σε τυχαία χρονικά διαστήματα θα οργανώνονται από τον goofy μικρά κουίζ, που όποιος τα απαντά πρώτος σωστά, θα πριμοδοτείται επίσης.

Η δεύτερη φάση θα γίνει head to head, με όλους τους πιθανούς συνδυασμούς ζευγαριών ανάμεσα στους τέσσερις που θα προκριθούν, ενώ για κάθε ζευγάρι θα γίνουν δύο αγώνες 15 λεπτών, καθώς και ένας τρίτος σε περίπτωση ισοπαλίας. Ας δούμε, όμως, και τα βραβεία των νικητών.

Πρώτο Βραβείο: Ενα joystick Thrustmaster WCS mark II και ένα Sony Playstation.

Δεύτερο Βραβείο: Ενα joystick Thrustmaster WCS mark II και ένα CD 32 Amiga.

Τρίτο Βραβείο: Ενα joystick Thrustmaster WCS mark II και μία τρίμηνη ανανέωση συνδρομής στην CompuLink.

Τέταρτο Βραβείο: (Ναι, σωστά μαντέψατε!) Ενα joystick Thrustmaster WCS mark II.

Τα joysticks πρόσφεραν ειδικά για το διαγωνισμό του Air Warrior τα καταστήματα Silicon Valley, το Sony Playstation, η Sony Hellas, το Amiga CD 32 και το κατάστημα Infoworld, ενώ τη συνδρομή - ποιος άλλος; - η ίδια η CompuLink. Επίδοξοι γίγαντες των αιθέρων, τι περιμένετε; Βάλτε τις μηχανές στο φουλ και... kill'em all! (Α, και κάτι που ξέχασα... Η Kesmai, κατασκευάστρια του AirWarrior, δήλωσε πως διαθέτει ήδη για beta-testing την έκδοση του παιχνιδιού για Windows! Οπως καταλαβαίνετε, αν όλα πάνε καλά, οι πτήσεις στους ουρανούς της CompuLink, σύντομα θα είναι πλέον παραθυρικές...)

ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟΥΣ SERVERS

Οσοι συνδρομητές της CompuLink προσπάθησαν να μπουν στο Σύστημα στις 11 Μαρτίου, απλώς... ατύχησαν! Και αυτό γιατί η βάση παρέμεινε κλειστή εκείνη την ημέρα λόγω της εγκατάστασης του νέου κεντρικού server που θα έπαιρνε τη θέση του γερασμένου πια Δία και που δεν ήταν άλλος από έναν Silicon Graphics της σειράς Challenge (τύπος L) με δύο CPUs (RISC) στα 200 MHz, όπως άλλωστε σας είχαμε ήδη ενημερώσει από το προηγούμενο τεύχος του περιοδικού. Ο νέος server, εκτός από την εξυπηρέτηση του συστήματος διασκέψεων της CompuLink, ανέλαβε επιπλέον το βαρύ φορτίο του TIA καθώς και όλους τους περιφερειακούς κόμβους της βάσης, πλην του macedon.

Ετσι, όσοι επιθυμούν να μπουν με γραφικό περιβάλλον στο Internet, δεν θα χρειάζεται πλέον να κάνουν login στην Αθηνά, αφού απλώς θα δίνουν join tia και θα διαλέγουν ευθύς αμέσως ένα από τα topic CSLIP και PPP, τα οποία θα τους οδηγούν κατευθείαν στο γραφικό περιβάλλον με το πρωτόκολλο που επέλεξαν. Αμεση συνέπεια της κίνησης αυτής ήταν και η αποφόρτιση της Αθηνάς, η οποία παραμένει για την εξυπηρέτηση όσων χρηστών επιθυμούν να έχουν πρόσβαση στο Internet κάτω από Unix.

Επιπλέον, δύο νέοι servers προστέθηκαν στο δυναμικό της CompuLink, ένας Proxy και ένας για την τροφοδότηση με τα newsgroups του Usenet, προερχόμενοι από την Netscape και προσφέροντας αυξημένη ταχύτητα και αξιοπιστία. Νέα ενημερωμένα scripts για τη σύνδεση με Trumpet Winsock αλλά και για dial-up μέσω των Windows 95 τοποθετήθηκαν στη διάσκεψη visual-net για τη διευκόλυνση των χρηστών.

Τέλος, δημιουργήθηκε η απαραίτητη υποδομή για την υποδο-

χή 150 νέων τηλεφωνικών γραμμών που θα διευκολύνουν την είσοδο στο Σύστημα, ειδικά τις ώρες αιχμής, και αναβαθμίστηκε το εσωτερικό δίκτυο με σκοπό την αύξηση της ταχύτητας μεταξύ των servers. Τι μένει να ευχηθούμε; Μα, φυσικά, και εις ανώτερα, αφού η εξέλιξη στην CompuLink δείχνει να μην έχει τέλος!

GAIA UPDATE

Η νέα έκδοση 1.2 της Gaia είναι πλέον διαθέσιμη μέσω της ομώνυμης διάσκεψης στους συνδρομητές της CompuLink, έχοντας ενσωματώσει τις αλλαγές που έγιναν στον τρόπο πρόσβασης στο Internet με την προσθήκη των νέων servers.

Ταυτόχρονα ανέβηκε ένα πρώτο δείγμα της νέας 32-μπιτης Gaia, ο 32-μπιτος Usenet Reader, ο οποίος έχει φυσικά να κάνει με την on-line και off-line ανάγνωση των newsgroups του Usenet.

Στην έκδοσή του αυτή, ο Reader δεν έχει τη δυνατότητα να κάνει posting άρθρων, κάτι όμως που θα συμπεριλαμβάνεται στην τελική έκδοση, η οποία και αναμένεται σύντομα. Η νέα 32-μπιτη Gaia βασίζεται στην τεχνολογία TAPI των Windows 95.

Στη διαδικασία ολοκλήρωσής του βρίσκεται ακόμα ο Winsock compliant mailer της Gaia, με on-line και off-line δυνατότητες, αντίστοιχες με αυτές του mailer της CompuLink.

Η νέα Gaia θα περιλαμβάνει επίσης browser και πρόγραμμα για ftp, ενώ ίσως να υπάρξει και υποστήριξη για telnet. Θα περιέχεται πάντως μία OLE DLL βιβλιοθήκη όπου θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και άλλα πρωτόκολλα όπως gopher, whois, finger κ.λπ. Το σίγουρο είναι πως, μέσω των διαρκών βελτιώσεων της Gaia, η πρόσβαση στην CompuLink γίνεται ολοένα ευκολότερη και σίγουρα πιο ευχάριστη για όλους.

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Η διάθεση των χρηστών για συζήτηση είναι κάτι που ποτέ δεν σταματά στην CompuLink. Ετσι, λοιπόν, και αυτόν το μήνα είχαμε νέες διασκέψεις, τις οποίες σας παρουσιάζουμε ευθύς αμέσως:



ΣΤΙΓΜΕΣ ΑΠΟ ΤΟ PARTY



Ονομα διάσκεψης: photo (zeus)
Συντονιστής: jkoussis@zeus

"Φίλες και φίλοι,
η διάσκεψη αυτή, αφορά μόνο ερασιτέχνες φωτογράφους, που είναι ΒΑΡΙΑ ΑΡΡΩΣΤΟΙ με το hobby τους. Αν έχετε λοιπόν πιάσει τον εαυτό σας να χαϊδεύει την αγαπημένη σας φωτογραφική μηχανή, αν σπαταλάτε ώρες για να προετοιμάσετε τον εξοπλισμό σας για μια φωτογραφική εξόρμηση, αν ποτέ δε μπορεί κανείς να σας πιάσει χωρίς μηχανή πάνω σας, αν τέλος πάντων είστε πραγματικά ΠΩΡΩΜΕΝΟΙ με το όλο θέμα, τότε σίγουρα έχετε θέση στην Photo. Εδώ θα μπορούμε να ανταλλάζουμε απόψεις, εμπειρίες, τεχνικές, και -γιατί όχι- να γνωριστούμε και IRL."

Ονομα διάσκεψης: past_lives (zeus)
Συντονιστής: tednat@zeus

"Ως moderator, οφείλω να ξεκαθαρίσω ότι δεν θυμάμαι καμιά παρελθούσα ζωή μου. Αυτός άλλωστε είναι και ένας από τους κυριότερους λόγους που ξεκίνησα αυτή την conference. Σαν αστρολόγος όμως είχα μια παράξενη εμπειρία από έναν πελάτη, η οποία ήταν μία από τις ισχυρότερες προσωπικές αποδείξεις ότι "ίσως" υπάρχουν και άλλες ζωές για την ίδια ψυχή. Οποιος θέλει λοιπόν, μπορεί να αφήσει στο topic forum τα στοιχεία του, ώστε να ψάξουμε μαζί για τις προηγούμενες ζωές του (ή και τις επόμενες)."

Ονομα διάσκεψης: ksenyxtisa (zeus)
Συντονιστής: baron@zeus

"Σήμερα είναι η τρίτη μέρα που ξενυχτώ πάνω από τον αγαπημένο μου 486DX2 στα 66 MHz, και βέβαια είναι πασιφανέστατο το πού ξενυχτούσα: Στο Internet βέβαια (ε, έκανα και λίγο local BBSing) :) Το ξενύχτι είναι ένα μικρόβιο, μια εξάρτηση που όταν την κολλήσεις δεν σου φεύγει με τίποτα. Κάτι σαν το τσιγάρο, με τη διαφορά ότι αυτό δεν βγάζει καπνό! Ε, κι αν το συνηθίσεις από μικρός (όσοι δίνετε ή έχετε δώσει Πανελλήνιες ξέρετε τι εννοώ) δεν κόβεται ό,τι και να κάνεις.Εγώ προσωπικά έχω δοκιμάσει τα πάντα, μάταια όμως, το άτιμο το μικρόβιο έχει μπει για τα καλά μέσα μου και δε λέει να βγει... Είναι γλυκό, βλέπετε. Οπως καταλαβαίνετε, σε αυτή τη διάσκεψη γράφετε όσοι ξενυχτάτε, είστε ξενυχτισμένοι, ή... θέλετε να ξενυχτήσετε!"

Η επικοινωνία μας όμως, αγαπητοί φίλοι, θα πρέπει να σταματήσει εδώ γι' αυτόν το μήνα. Μη χαθείτε όμως: See ya around, fellow surfers! ■

3D STUDIO
Η μαγεία συνεχίζεται...

Εχουμε αναφερθεί αρκετές φορές στην ανάγκη να χρησιμοποιούμε έτοιμα τρισδιάστατα μοντέλα, αντί να τα δημιουργούμε από την αρχή. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα θα χρησιμοποιήσουμε το CD-ROM και το κουτί του από το World Creating Toolkit, το CD που συνοδεύει το 3D Studio. Παρόμοια μοντέλα μπορούν να βρεθούν σε πλήθος σημείων στο Internet (Avalon, 3DCafe) ή σε CD με έτοιμα τέτοια μοντέλα. Βέβαια, το συγκεκριμένο αντικείμενο δεν είναι πολύπλοκο, όμως μπορούμε έτσι να χρησιμοποιήσουμε το χρόνο που θα απαιτούσε η μοντελοποίησή του για να φροντίσουμε άλλες παραμέτρους της σκηνής όπως ο φωτισμός, τα υλικά ή η κίνηση της κάμερας. Μια άλλη ιδέα που χρησιμοποιούμε εδώ είναι η σχεδίαση ενός δισδιάστατου σχήματος στο 2D Shaper και η αυτόματη μετατροπή του από το 3D Studio σε τρισδιάστατο αντικείμενο, χωρίς να προηγηθεί η διαδικασία του lofting. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο, αν χρειαζόμαστε αντικείμενα που πρέπει να φαίνονται επίπεδα και χωρίς πάχος και εκτός τούτου μας δίνει και λιγότερα πολύγωνα στη σκηνή - άρα και μικρότερο χρόνο απόδοσης και λιγότερη απαιτούμενη μνήμη - από ό,τι θα είχαμε αν ακολουθούσαμε τη διαδικασία που έχουμε περιγράψει σε προηγούμενα τεύχη.

ΑΝ ΔΕΝ ΓΕΝΝΗΘΕΙΣ ΑΣΤΕΡΙ

Οπως φαίνεται και στο τελικό αρχείο εμψύχωσης, η εμφάνιση των αστεριών της σκηνής μας αλλάζει κατά την πορεία του χρόνου και ενώ αυτά αρχίζουν να βγαίνουν από το καπέλο. Αυτό γίνεται με τη χρήση ενός έτοιμου αρχείου εμψύχωσης σαν texture map στο υλικό που αναθέσαμε στα αστέρια. Το συγκεκριμένο αρχείο - μια εικόνα του οποίου μπορείτε να δείτε στις επόμενες σελίδες - δημιουργήθηκε με το πακέτο δημιουργίας Fractals Chaos της Autodesk, όμως παρόμοιες εικόνες μπορούν να ετοιμαστούν με οποιοδήποτε ανάλογο shareware πρόγραμμα (Fractint). Αυτό που γίνεται εδώ είναι ότι το 3D Studio παίρνει από αυτό το αρχείο ένα προς ένα τα καρέ του και σε κάθε καρέ της εμψύχωσης χρησιμοποιεί ένα από αυτά στο υλικό της επιφάνειας των αστεριών.

Το αποτέλεσμα είναι τα αστέρια να αλλάζουν χρώμα σε κάθε καρέ, δίνοντας έτσι μεγαλύτερη ένταση στην εμψύχωσή τους. (Τώρα που είπα "ένταση", τις προάλλες πήγα να δω το ομώνυμο φιλμ. Μέσα στη γενική βαρεμάρα που μου ενέπνευσε, νομίζω ότι είδα ένα PC να τρέχει 3D Studio και μάλιστα στο Materials Editor. Το αγαπημένο μας πακέτο κατακτά και τον κινηματογράφο - ή μάλλον εγώ έχω παραισθήσεις από την υπερβολική χρήση...) Το μόνο μειονέκτημα εδώ είναι ότι το αρχείο εμψύχωσης φορτώνεται ολόκληρο και όχι καρέ-καρέ κατά την απόδοση, γεγονός που σπαταλά την πολύτιμη σε αυτήν τη διαδικασία μνήμη του υπολογιστή μας. Αν δεν έχουμε αρχείο εμψύχωσης ή θέλουμε να χρησιμοποιούνται λίγα μόνο διαφορετικά καρέ σαν texture maps, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα αρχεία IFL (Image File List). Αυτά τα αρχεία δεν είναι τίποτε άλλο από ASCII αρχεία που μπορούν να δημιουργηθούν με οποιοδήποτε editor,

Στα προηγούμενα τεύχη του "PC Master" αρκεστήκαμε σε μια ενημερωτική "βόλτα" στα διάφορα τμήματα και εργαλεία του 3D Studio. Ηρθε λοιπόν η ώρα να παρουσιάσουμε ένα ολοκληρωμένο project που να περιλαμβάνει τη δημιουργία των τρισδιάστατων αντικειμένων μας, τον καθορισμό της εμφάνισής τους, την εμψύχωση και τέλος την απόδοση του αντίστοιχου αρχείου.



του Κώστα Καρπούζη

τα οποία σε κάθε γραμμή τους έχουν το όνομα του αρχείου που θέλουμε να φορτώσουμε και τον αριθμό των καρέ που θέλουμε αυτό να επαναλαμβάνεται. Εδώ έχουμε το πλεονέκτημα ότι φορτώνεται μόνο το καρέ που θέλουμε στη μνήμη, αλλά δυστυχώς, αν αυξηθεί ο αριθμός των διαφορετικών texture maps, μπορεί να έχουμε και πρόβλημα χώρου.

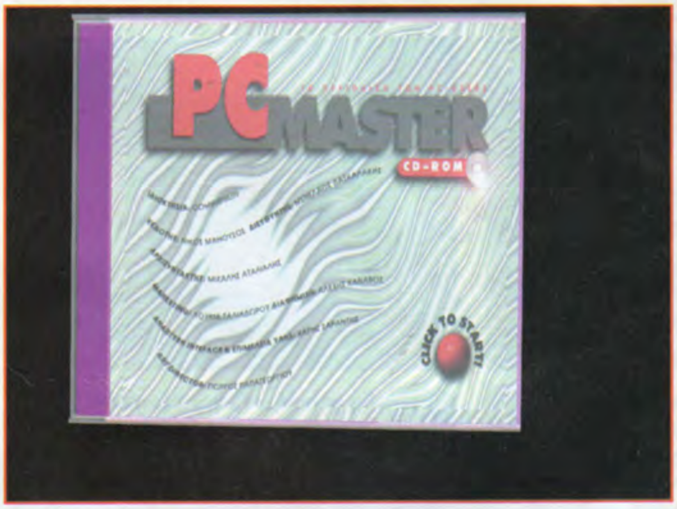
Η ΠΑΛΕΤΑ ΤΟΥ ΖΩΓΡΑΦΟΥ

Το σημείο που ίσως πρέπει να προσέξουμε περισσότερο στη σχεδίαση και την απόδοση ενός αρχείου εμψύχωσης είναι το ποια χρώματα θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε στα υλικά μας. Το πρόβλημα αυτό προκύπτει επειδή τα αρχεία FLI και FLC μπορούν να περιέχουν μια παλέτα με το πολύ 256 χρώματα, επομένως πρέπει να βρεθεί κάποιος αποδοτικός τρόπος να τα επιλέξουμε από τα 16.7 χρώματα που περιέχει κάθε καρέ που αποδίδεται. Προφανώς ο πιο "δίκαιος" τρόπος είναι να ερευνήσουμε τα καρέ του τελικού αρχείου, να καταγράψουμε ποια χρώματα χρησιμοποιούνται περισσότερο από τα άλλα και να τα χρησιμοποιήσουμε στο τελικό αρχείο. Αυτό θα γίνει αν επιλέξουμε στο πλαίσιο διαλόγου του render/setup/configure το κουμπί High Palette. Αυτή η διαδικασία είναι όμως πολύ αργή για μεγάλα αρχεία, ενώ χρειάζεται και αρκετό χώρο αποθήκευσης, αφού τα ενδιάμεσα καρέ σώζονται πριν από αυτή την επεξεργασία σε μορφή Targa. Μια άλλη λύση είναι να ψάξουμε το πρώτο καρέ για χρώματα και να χρησιμοποιήσουμε αυτήν ακριβώς την παλέτα και στα επόμενα καρέ.

Αυτή η μέθοδος (Low Palette) είναι βέβαια η πιο γρήγορη, αλλά αν η σκηνή μας περιέχει πολλά πολύχρωμα αντικείμενα ή αντικείμενα που εμφανίζονται αργότερα - και επομένως δεν συμμετέχουν στη διαδικασία καθορισμού της παλέτας που γίνεται στο πρώτο καρέ - κάποια χρώματα θα προσεγγιστούν από αυτά της παλέτας, τα οποία όμως μπορεί να είναι πολύ διαφορετικά. Δείτε, για παράδειγμα, το αρχείο FLI που ήταν η εισαγωγή για τα προηγούμενα CDs του "PC Master" και που είχε αποδοθεί με low palette. Οι κόκκινες σελίδες που υπήρχαν στο γραφείο από το πρώτο καρέ γέμιζαν την παλέτα και όταν η κάμερα πλησίαζε το γραφείο στο τέλος της εμψύχωσης, τα μπεζ χρώματα του ξύλου και του υπολογιστή δεν υπήρχαν στην παλέτα κι έτσι το 3D Studio τα αντικαθιστούσε με κάποιο από τα κόκκινα, δίνοντας το αποτέλεσμα που βλέπαμε και επιπλέον μεγάλο μέγεθος αρχείων και αργή αναπαραγωγή (αφού τα καρέ ήταν αρκετά διαφορετικά μεταξύ τους).



Μια μέση λύση είναι η Custom Palette. Εδώ αποδίδουμε ξεχωριστά ένα καρέ της εμψύχωσης που περιέχει όσο το δυνατόν περισσότερα από τα πολύχρωμα αντικείμενα κι έτσι είναι αντιπροσωπευτικό των περισσότερων χρωμάτων της σκηνής. Χρησιμοποιώντας την παλέτα αυτής της εικόνας και στα άλλα καρέ, εξασφαλίζουμε ότι θα αντιπροσωπευτούν κατά το δυνατόν σωστά όλα τα χρώματά μας και έτσι δεν θα έχουμε αυτό το δυσάρεστο αποτέλεσμα. Το μόνο αρνητικό εδώ είναι ότι χρειάζονται συνήθως αρκετές δοκιμές για να βρεθεί αυτό το καρέ, αλλά τις περισσότερες φορές το αποτέλεσμα αξίζει τον κόπο.



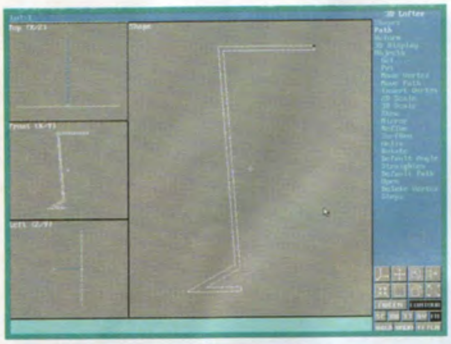
ΤΟ 3D STUDIO ΣΤΟ INTERNET

Οχι, αυτήν τη φορά δεν θα έχουμε διευθύνσεις από το Internet - άλλωστε για να ψάξει κάποιος όλες όσες έχουμε αναφέρει, χρειάζεται και κάποιο χρόνο... Το νέο έρχεται και πάλι από το 3D Studio MAX που καταφθάνει από στιγμή σε στιγμή και θα πρέπει να έχει κυκλοφορήσει την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Με το νέο λοιπόν πακέτο θα μπορούμε να αποδίδουμε αρχεία και μέσω του Internet, ορίζοντας τους αντίστοιχους απομακρυσμένους υπολογιστές στο ανάλογο πλαίσιο διαλόγου της απόδοσης σε δίκτυο.

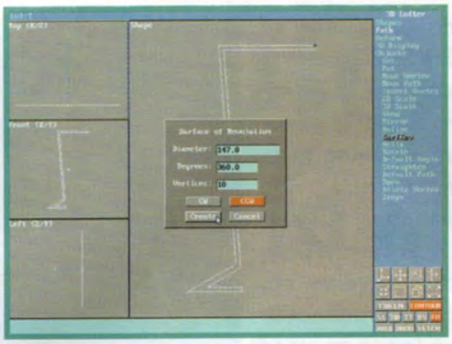
Θα μπορούμε δηλαδή να σχεδιάζουμε ένα αρχείο και να το αποδίδουμε μισό-μισό με τον υπολογιστή ενός φίλου μας μέσω της CompuLink, χωρίς να χρειαστεί αυτός να το αντιγράψει ολόκληρο.

Ετσι λοιπόν ανοίγει ο δρόμος και για τη δημιουργία υπηρεσιών που θα νοικιάζουν υπολογιστική ισχύ μέσω του Δικτύου για την απόδοση των αρχείων μας και θα πληρώνονται με την ώρα. Το 3D Studio αποδεικνύει ότι το Internet είναι πια το παγκόσμιο Δίκτυο που ονειρευόμαστε και που αποτελεί όχι πολυτέλεια αλλά διευκόλυνση.

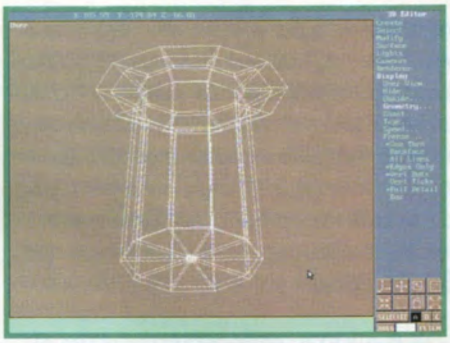
Μέχρι πάντως να γίνουν αυτά πραγματικότητα συνεχίστε τη δουλειά και για ό,τι χρειάζεστε η στήλη θα είναι στο γνωστό μέρος (e-mail: kkarpou@softlab.ece.ntua.gr - http://www.softlab.ece.ntua.gr/~kkarpou). Εκτός αυτού think three - D ή a trois dimensions, όπως λένε και οι Παριζιάνοι...



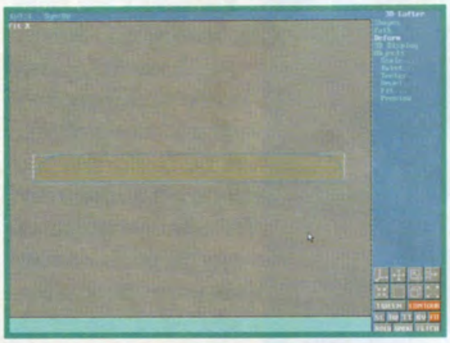
1 Το πρώτο αντικείμενο που θα δημιουργήσουμε θα είναι ένα καπέλο. Ζωγραφίζουμε στο 2D Shaper μια τεθλασμένη γραμμή και με την εντολή create/outline την κάνουμε κλειστό πολύγωνο, το οποίο εισάγουμε και στο 3D Lofter.



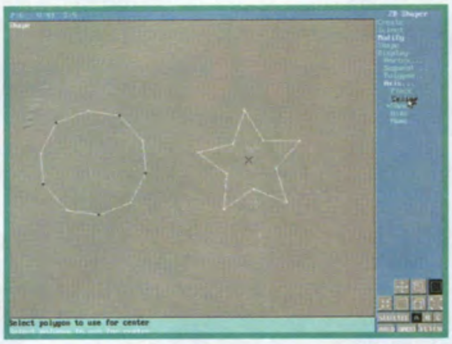
2 Κατόπιν, δίνουμε path/surf rev και δημιουργούμε το κυκλικό μονοπάτι για να δώσουμε όγκο στο σχήμα μας. Η διάμετρος του κύκλου πρέπει να είναι ίση με τη μεγαλύτερη διάσταση του σχήματός μας. Εναλλακτικά μπορούμε να σχεδιάσουμε έναν κύκλο στο 2D Shaper και να τον εισαγάγουμε σαν μονοπάτι.



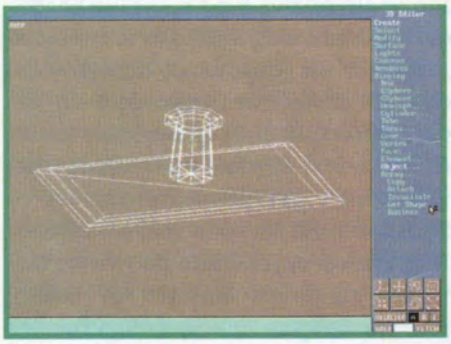
3 Αυτό είναι το αντικείμενο που προκύπτει. Αν θέλουμε μεγαλύτερη λεπτομέρεια, μπορούμε να φτιάξουμε μονοπάτι με περισσότερες κορυφές - πάντως αυτό δεν έχει ιδιαίτερα σημασία όπως θα φανεί στη συνέχεια.



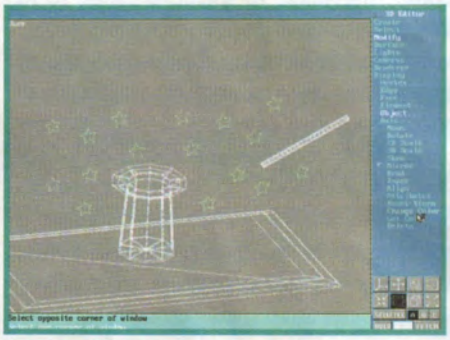
4 Για να δημιουργήσουμε το τραπέζι, εισάγουμε ένα τετράγωνο σαν shape και ένα σχήμα σαν το εικονιζόμενο ως fit shape. Θυμηθείτε ότι εδώ εισάγουμε το πολύγωνο που θέλουμε να αποτελεί το προφίλ του αντικειμένου μας.



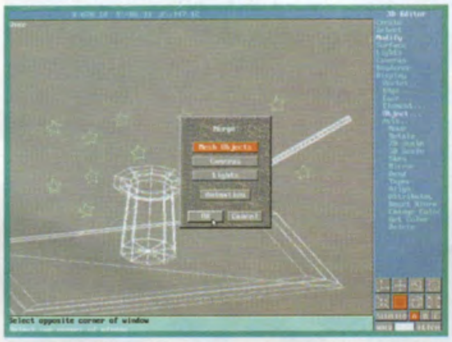
5 Για τα αστέρια ζωγραφίζουμε ένα circular 10-γωνο και επιλέγουμε μία παρά μία τις κορυφές. Δίνουμε modify/axis/center για να κεντράρουμε τον άξονα στο αστέρι και modify/vertex/scale πατώντας το κουμπί selected. Το αποτέλεσμα θα είναι να πλησιάσουν προς το κέντρο οι μισές κορυφές.



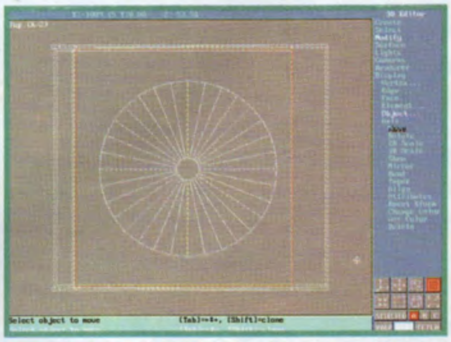
6 Στο 3D Editor δίνουμε create/object/get shape για να εισαγάγουμε το αστέρι σαν τρισδιάστατο αντικείμενο χωρίς να χρειαστεί πέρασμα από το Lofter.



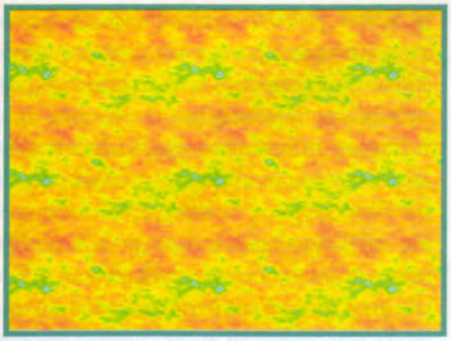
7 Δημιουργούμε με create/object/copy πολλά αστέρια και τέλος και έναν κύλινδρο για την μπαγκέτα μας. Οι αρχικές θέσεις των αστεριών είναι μέσα στο καπέλο.



8 Για το CD-ROM δίνουμε merge και επιλέγουμε μόνο το κουμπί mesh objects και φέρνουμε τα αντίστοιχα αντικείμενα από το αρχείο \GEOMETRY\MEDIA\CD_DISK.3DS από το World Creating Toolkit.



9 Στο κάλυμμα του κουτιού του CD-ROM, το οποίο τώρα είναι διαφανές, θα πρέπει να βάλουμε μια νέα εικόνα. Το επιλέγουμε με select/object/by name.



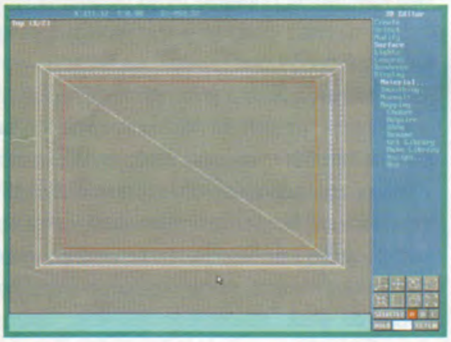
10 Για τα αστέρια χρησιμοποιούμε ένα animated texture map έτσι ώστε αυτά να αλλάζουν εμφάνιση σε κάθε καρέ. Η εικόνα που φαίνεται εδώ δημιουργήθηκε με ένα πρόγραμμα υπολογισμού fractals - γι' αυτό είναι και μάλλον χαοτική...



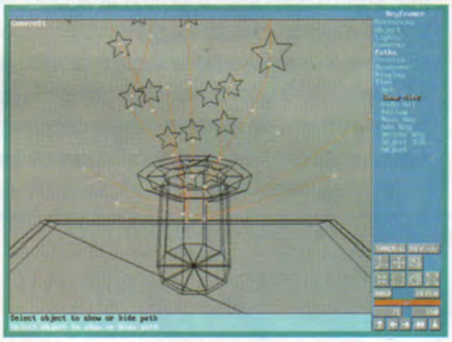
11 Αυτά είναι τα υλικά που χρησιμοποιούμε στο αρχείο μας. Για το υλικό CD LABEL πρέπει να καθορίσουμε μια εικόνα σαν texture map, η οποία θα φαίνεται στο εξώφυλλο του CD.



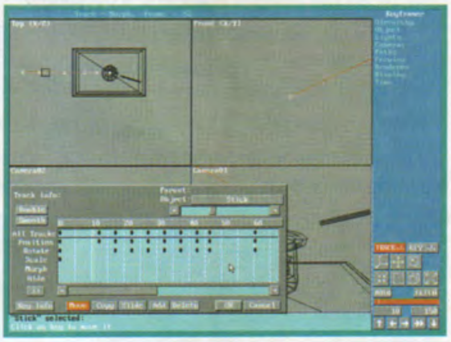
12 Το υλικό για το εξωτερικό τμήμα του τραπεζιού δημιουργείται μέσω του εξωτερικού προγράμματος WOOD_I.SXP, το οποίο ορίζουμε σαν texture map σε ένα νέο υλικό. Από τα χρώματα color 1 και 2 καθορίζουμε την ακριβή εμφάνιση του ξύλου.



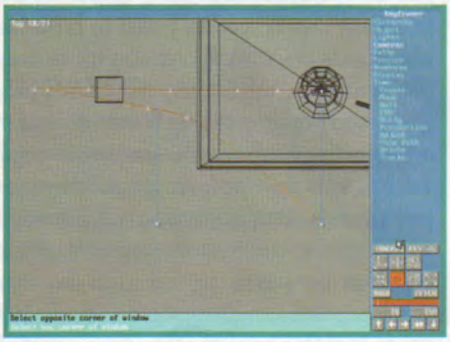
13 Για την επιφάνεια του τραπεζιού, επιλέγουμε με select/face/quad την πάνω όψη του και της αναθέτουμε ένα υλικό με texture map το CHECKER.GIF με assign/face και επιλέγοντας το κουμπί selected.



14 Ακολουθεί η διαδικασία της εμψύχωσης. Τα μονοπάτια των αστεριών πρέπει να είναι διαφορετικά για να υπάρχει ποικιλία στην εμψύχωση. Αυτό σημαίνει ότι τα keyframes των αστεριών δεν πρέπει να είναι όλα στο ίδιο καρέ, αλλά να διαφέρουν στη διάρκεια της εμψύχωσης.



15 Για την μπαγκέτα που χτυπάει το καπέλο θέλουμε η κίνησή της να επαναλαμβάνεται. Αυτό γίνεται καθορίζοντας τα καρέ για το πρώτο χτύπημα και μετά αντιγράφοντάς τα από Track info και copy.



16 Τέλος, ακολουθεί η κίνηση της κάμερας. Η ιδέα είναι ότι η μπαγκέτα χτυπά το καπέλο, βγαίνουν από αυτό τα αστέρια και το CD-ROM και το τελευταίο κατευθύνεται προς το κουτί του, ενώ το ακολουθεί η κάμερα.



17 Για την παλέτα, αποδίδουμε ένα αντιπροσωπευτικό καρέ που να περιέχει όσο το δυνατόν περισσότερα αντικείμενα και το ορίζουμε σαν custom palette στο πλαίσιο διαλόγου της απόδοσης. Αν έχουμε αρκετό ελεύθερο χώρο στο σκληρό μας δίσκο, είναι καλύτερο να επιλέξουμε high palette, οπότε θα έχουμε και πιστότερη απόδοση χρωμάτων.



18 Αυτή είναι η κατάληξη της εμψύχωσης, την οποία μπορείτε να δείτε ολόκληρη στο συνοδευτικό CD του "PC Master". Βέβαια, δεν χρειάζεται να περιοριστείτε μόνο σε αυτό, αλλά μπορείτε να προσθέσετε όποιο "σενάριο" θέλετε. Μέχρι τον επόμενο μήνα think three-D και... προσοχή στη διατροφή τις ημέρες του Πάσχα. Καλή Ανάσταση!

... ΕΚΤΥΠΩΤΗ

Αυτόν το μήνα στο "πριν αγοράσετε" θα γνωρίσουμε τους εκτυπωτές. Οι τρεις μεγάλες κατηγορίες εκτυπωτών είναι εδώ, έτοιμες να σας αποκαλύψουν τα μυστικά τους.

του Παναγιώτη Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Πριν από αρκετά χρόνια η εκτύπωση ενός κειμένου με τη βοήθεια εκτυπωτή ήταν μία διαδικασία απλή. Δεν υπήρχαν πολλές επιλογές, απλώς στέλναμε το κείμενο που είχαμε γράψει σε κάποιον επεξεργαστή κειμένου στον εκτυπωτή, συνήθως με μια εντολή που περιείχε το χαρακτηριστικό γράμμα P ή συνδυασμούς του (ÆP ή άλλους) και... αυτό ήταν. Το κείμενό μας τυπωνόταν σε λίγο. Αυτό φυσικά, αν ήμαστε αρκετά τυχεροί και η περίφημη μελανοταινία του εκτυπωτή μας είχε ακόμη αρκετό μελάνι έτσι ώστε να καταστεί δυνατή η εκτύπωση! Προτού βιαστείτε να πείτε οτιδήποτε, σας θυμίζουμε πως μιλάμε για 10-12 χρόνια πριν. Τη... μακρινή εκείνη εποχή η αναφορά λέξεων όπως λέιζερ και έγχρωμη εκτύπωση αποτελούσε μάλλον μία πρόκληση για το συνομιλητή μας, γιατί το κόστος ήταν απαγορευτικό και όλοι μας είχαμε μάθει να τυπώνουμε τα κείμενά μας στους συνηθισμένους εκτυπωτές με μελανοταινία.

Σήμερα, τα πράγματα έχουν αλλάξει εντελώς. Οπως και σε όλους τους άλλους τομείς της Πληροφορικής, οι επιλογές είναι πια πολλές και βέβαια πολλές είναι και οι δυσκολίες που ανακύπτουν. Για να σας βοηθήσουμε, λοιπόν, στην επιλογή του πιο κατάλληλου για σας εκτυπωτή, στη σειρά των ενημερωτικών μας άρθρων με το γενικό τίτλο "Πριν αγοράσετε" αυτόν το μήνα ασχολούμαστε με τους εκτυπωτές.



ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Υπάρχουν τρία βασικά είδη εκτυπωτών:

α) κρουστικοί εκτυπωτές ή εκτυπωτές ακίδων (dot matrix printers),

β) εκτυπωτές ψεκασμού ή έκχυσης μελάνης (inkjet printers) και

γ) εκτυπωτές λέιζερ (laser printers)

Ας δούμε αναλυτικά πώς λειτουργεί, δηλαδή πώς τυπώνει ένας εκτυπωτής από κάθε κατηγορία, αναφέροντας απλώς πως υπάρχουν και κάποια άλλα είδη, τα οποία όμως δεν είναι διαδεδομένα και δεν θα πρέπει να μας απασχολήσουν κατά τη φάση της έρευνας για την αγορά ενός οικιακού εκτυπωτή.

ΚΡΟΥΣΤΙΚΟΙ ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

Η εκτύπωση με τη χρήση ενός εκτυπωτή ακίδων πραγματοποιείται με τη βοήθεια ενός πίνακα κουκκίδων. Η κεφαλή του εκτυπωτή αποτελείται από 7, 9, 18 ή 24 μικρές μεταλλικές ράβδους-ακίδες. Συνήθως μιλάμε για εκτυπωτές 9 ή 24 ακίδων. Η κεφαλή του εκτυπωτή που βρίσκεται τοποθετημένη σε μία μεγάλη μεταλλική βέργα, η οποία παίζει το ρόλο του οδηγού, κινείται κατά τη διάρκεια της εκτύπωσης κατά μήκος της βέργας αυτής. Οταν ένας ηλεκτρομαγνήτης, ο οποίος βρίσκεται πίσω από τις ακίδες, φορτιστεί, δημιουργεί ένα μαγνητικό πεδίο που σπρώχνει την ακίδα προς τη μελανοταινία. Αυτή με τη σειρά της, βρισκόμενη μεταξύ της ακίδας και του χαρτιού, δημιουργεί με την επαφή της στο χαρτί ένα πολύ λεπτό αποτύπωμα, η θέση του οποίου εξαρτάται από τη θέση της συγκεκριμένης ακίδας που έχει κινηθεί προς αυτήν. Κατόπιν, η ακίδα αυτή τραβιέται προς τα πίσω με τη βοήθεια ενός ελατηρίου που τη συγκρατεί έτσι ώστε να γυρίσει στη θέση της και να συνεχιστεί η διαδικασία με την επόμενη ακίδα. Αν μιλάμε για

μονόχρωμους εκτυπωτές κουκκίδων, τότε η μελανοταινία έχει μελάνι ενός χρώματος, συνήθως μαύρου, ενώ αν μιλάμε για χρωματιστούς εκτυπωτές κουκκίδων, η μελανοταινία αποτελείται από 4 διαφορετικές λωρίδες χρωμάτων με τα ακόλουθα χρώματα: μαύρο, κίτρινο, κόκκινο, μπλε. Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε πως κάθε εκτυπωτής κουκκίδων περιέχει μέσα του κι ένα λογισμικό το οποίο αποτελεί το σετ εντολών ελέγχου του. Φυσικά, αυτό διαφέρει στην περίπτωση της υποστήριξης χρωμάτων, αλλά γενικά δύο είναι τα κυριότερα σετ εντολών των εκτυπωτών κουκκίδων, αυτά της IBM και της Epson και σχεδόν όλα τα υπόλοιπα αποτελούν προσομοίωση αυτών.

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ ΕΚΧΥΣΗΣ ΜΕΛΑΝΗΣ

Η εκτύπωση με τη χρήση ενός εκτυπωτή έκχυσης μελάνης θα λέγαμε ότι δεν βρίσκεται πολύ μακριά, ως λογική, από την εκτύπωση με τη χρήση ενός εκτυπωτή κουκκίδων, τουλάχιστον όσον αφορά στη λογική της όλης διαδικασίας. Η κεφαλή ενός εκτυπωτή ψεκασμού περιέχει δύο ειδικά δοχεία (αν μιλάμε για χρωματιστό εκτυπωτή) ή ένα δοχείο με μαύρο μελάνι. Τα δοχεία αυτά στην πλευρά τους, που βρίσκεται προς το χαρτί, έχουν μικροσκοπικές τρύπες από τις οποίες εκτοξεύεται το μελάνι με τη βοήθεια ειδικών κρυστάλλων. Οι κρύσταλλοι αυτοί έχουν την ιδιότητα να διαστέλλονται σε περίπτωση που διοχετευτεί σε αυτούς ηλεκτρικό ρεύμα. Ετσι, όταν συμβεί αυτό πιέζουν το μελάνι προς τις μικροσκοπικές τρύπες και το οδηγούν στο χαρτί. Αμέσως μετά συστέλλονται, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα να περάσει στο μικρό θάλαμο που βρίσκεται μπροστά τους η επόμενη ποσότητα μελανιού κ.ο.κ.

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ LASER

Η εκτύπωση με τη χρήση ενός εκτυπωτή λέιζερ αποτελεί μία εντελώς διαφορετική διαδικασία. Καταρχήν, μέσα σε κάθε εκτυπωτή λέιζερ υπάρχει ένα σύστημα παραγωγής ακτίνων φωτός. Μία τέτοια ακτίνα φωτός εστιάζει αρχικά πάνω σε έναν περιστρεφόμενο καθρέφτη πολυγωνικού σχήματος, ο οποίος κατά τη διάρκεια της περιστροφής του αντανακλά αυτή την ακτίνα φωτός πάνω σε έναν δεύτερο καθρέφτη και στη συνέχεια, επάνω σε ένα τύμπανο το οποίο είναι καλυμμένο με μία ειδική φωτοευαίσθητη επίστρωση. Κατά τη στιγμή της αντανάκλασης του φωτός η επιφάνεια του τυμπάνου φορτίζεται ηλεκτροστατικά και δημιουργείται επάνω σε αυτήν το ακριβές αποτύπωμα της εκτύπωσης που έχουμε ζητήσει. Η φόρτιση αυτή έχει ως αποτέλεσμα την έλξη μικροσκοπικών κόκκων γραφίτη, οι οποίοι κολλούν επάνω στην επιφάνεια του τυμπάνου και συγκεκριμένα στο ακριβές αποτύπωμα της εκτύπωσης που έχει ήδη φτιαχτεί. Κατόπιν, το φύλλο του χαρτιού πιέζεται επάνω στο τύμπανο και η εκτύπωση περνά στην επιφάνειά του, ενώ ακολουθεί και ειδική διαδικασία κατά την οποία πολύ ισχυρή πίεση και μεγάλη θερμοκρασία οδηγούν στη μόνιμη συγκράτηση των κόκκων του γραφίτη επάνω στο χαρτί και συνεπώς στην ακριβή και μόνιμη αποτύπωση του κειμένου ή των γραφικών που έχουμε επιλέξει. Φυσικά, στους έγχρωμους λέιζερ, οι οποίοι έχουν κάνει την εμφάνισή τους εδώ και αρκετά χρόνια, υπάρχουν τέσσερα τύμπανα, καθένα από τα οποία περιέχει και ένα χρώμα: θαλασσί, μοβ, κίτρινο και μαύρο.

Τέλος, να αναφέρουμε και το λογισμικό που συνοδεύει τους εκτυπωτές λέιζερ και συνήθως συνίσταται στην ύπαρξη μιας από τις παρακάτω γλώσσες: PCL (Printer Control Language), PostScript και TrueType.

ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΡΟΣΕΞΟΥΜΕ

Τα βασικά χαρακτηριστικά ενός εκτυπωτή και συνεπώς τα στοιχεία που πρέπει να προσέξουμε ιδιαίτερα κατά την αγορά μας είναι τα ακόλουθα:

ΤΥΠΟΣ

Οπως είδαμε ήδη, υπάρχουν τρία βασικά είδη εκτυπωτών: α) κρουστικοί εκτυπωτές ή εκτυπωτές ακίδων (dot matrix printers), β) εκτυπωτές ψεκασμού ή έκχυσης μελάνης (inkjet printers) και γ) εκτυπωτές λέιζερ (laser printers). Αφού αναλύσαμε συνοπτικά πώς λειτουργεί ο καθένας, δηλαδή, πώς πραγματοποιείται η εκτύπωση στο χαρτί με τη βοήθεια ενός εκτυπωτή ακίδων, ψεκασμού και λέιζερ, ας δούμε τώρα τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα του καθενός. Για την πρώτη κατηγορία, δηλαδή για τους κρουστικούς εκτυπωτές, πιστεύουμε πως η εποχή τους έχει πλέον περάσει. Κάποτε αποτελούσαν τη μοναδική μας επιλογή, σήμερα όμως δεν μπορούν να αναμετρηθούν με επιτυχία απέναντι στους εκτυπωτές των άλλων δύο κατηγοριών. Η ποιότητα εκτύπωσής τους δεν είναι ικανοποιητική και, λογικά, δεν θα πρέπει να μας απασχολήσουν στην αγορά μας, εκτός κι αν το θέμα του κόστους παίζει για μας το σημαντικότερο ρόλο και δεν μας ενδιαφέρει καθόλου η ποιότητα, παρά μόνο να έχουμε στα χέρια μας κάποιο τυπωμένο χαρτί. Περνώντας στους εκτυπωτές ψεκασμού, θα λέγαμε ότι ειδικά σήμερα, με την πτώση των τιμών τους, αποτελούν μία πολύ καλή αγορά. Συχνά, οι έγχρωμοι εκτυπωτές ψεκασμού βρίσκονται ακριβώς στην ίδια κατηγορία τιμής με τους εκτυπωτές λέιζερ, αλλά φυσικά παρέχουν και το πλεονέκτημα της χρωματιστής εκτύπωσης με εκπληκτικά αποτελέσματα, στις περισσότερες περιπτώσεις. Τέλος, μιλώντας για τους εκτυπωτές λέιζερ, δεν θα πρέπει ποτέ να ξεχνάμε πως μιλάμε για άριστες μονόχρωμες εκτυπώσεις (και έγχρωμες, αλλά με εντελώς απαγορευτικό ακόμη κόστος για οικιακή χρήση), οι οποίες θυμίζουν σε εμφάνιση σελίδες από ένα καλοτυπωμένο βιβλίο.



ΑΝΑΛΥΣΗ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ

Η ανάλυση της εκτύπωσης εκφράζεται σε κουκκίδες ανά ίντσα (dots per inch). Μία συνηθισμένη ανάλυση είναι 300x300 dpi, ενώ μία καλή ανάλυση είναι 600x600 dpi.

ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ

Η ταχύτητα εκτύπωσης εκφράζεται με τον αριθμό των τυπωμένων σελίδων ανά λεπτό. Τέσσερις σελίδες ανά λεπτό είναι ο κατώτερος αριθμός που πρέπει να υπολογίσουμε, μιλώντας πάντα για εκτυπωτές λέιζερ. Διαφορετικά ο χρόνος εκτύπωσης μιας σελίδας εξαρτάται από τον όγκο των γραφικών που πρέπει να τυπωθούν και γενικά είναι ένας αριθμός που κινείται σε ένα μεγάλο φάσμα. Φυσικά, όσο γρηγορότερος είναι ένας εκτυπωτής τόσο μεγαλύτερη οικονομία χρόνου θα έχουμε.

ΚΟΣΤΟΣ ΑΝΑ ΕΚΤΥΠΟΥΜΕΝΗ ΣΕΛΙΔΑ

Το κόστος εκτύπωσης παίζει σημαντικό ρόλο όπως είναι φανερό. Στο σημείο αυτό χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή. Πρέπει να υπολογίσουμε προσεκτικά το κόστος όλων των ανταλλακτικών του εκτυπωτή (γραφίτη κ.λπ.) καθώς και του χαρτιού (απλού ή ειδικού) και να καταλήξουμε σε ένα ποσό, το οποίο θα χαρακτηρίζει το κόστος ανά εκτυπούμενη σελίδα. Οπως καταλαβαίνετε, η διαδικασία αυτή είναι πολύ σημαντική. Για το λόγο αυτόν ζητάτε πάντα τις τιμές όλων των παραμέτρων της εκτύπωσης ενός εκτυπωτή, ώστε να είστε στη θέση να γνωρίζετε το συνολικό κόστος.



Τέλος, ας δούμε τα βήματα για την εγκατάσταση ενός εκτυπωτή, τα οποία είναι πολύ απλά:



1) Σβήνετε τον υπολογιστή, καθώς και όλες τις άλλες περιφερειακές συσκευές που συνδέονται με αυτόν.

2) Αφήνετε το καλώδιο τροφοδοσίας του υπολογιστή στην πρίζα έτσι ώστε το σύστημα να παραμένει γειωμένο.

3) Ακουμπάτε κάποιο μεταλλικό σημείο του υπολογιστή έτσι ώστε να αποφορτίσετε τον εαυτό σας από το στατικό ηλεκτρισμό, ο οποίος μπορεί να αποβεί μοιραίος για τα κυκλώματα του υπολογιστή ή του εκτυπωτή.

4) Συνδέετε το καλώδιο σύνδεσης του εκτυπωτή (interface cable) με τον υπολογιστή στην κατάλληλη υποδοχή της κάρτας εισόδου-εξόδου, αφού πρώτα συμβουλευτείτε τα εγχειρίδια οδηγιών της κάρτας και του εκτυπωτή.

5) Συνδέετε το καλώδιο τροφοδοσίας της οθόνης (mains cord) στην πρίζα.

6) Ανοίγετε τον εκτυπωτή, τον υπολογιστή και την οθόνη.

7) Τρέχετε το πρόγραμμα εγκατάστασης του εκτυπωτή με τους κατάλληλους οδηγούς (drivers) από τις δισκέτες, οι οποίες απαραίτητα πρέπει να δίνονται μαζί με την αγορά του. Το πρόγραμμα αυτό μπορεί να είναι για DOS ή για Windows (σήμερα πια είναι προτιμότερη φυσικά η δεύτερη επιλογή).

Βέβαια, με την εμφάνιση των καινούριων Microsoft Windows 95 τα πράγματα έχουν γίνει πολύ πιο εύκολα. Η εγκατάσταση μιας κάρτας ήχου γίνεται με απλούστερο τρόπο, είτε εντελώς αυτόματα (με την τεχνολογία Plug and Play για τους νέους εκτυπωτές) είτε με απλή επιλογή των κατάλληλων οδηγών (drivers) του συγκεκριμένου εκτυπωτή για τα Windows 95 από τους αντίστοιχους καταλόγους των Windows. Τώρα πλέον μπορείτε να απολαύσετε τις εκτυπώσεις του καινούριου σας εκτυπωτή. Για να του χαρίσετε όμως τη μέγιστη διάρκεια ζωής, προσέξτε τα ακόλουθα βασικά σημεία:

1) Μην εκθέτετε τη συσκευή σε υγρασία, βροχή ή πολύ υψηλές θερμοκρασίες.

2) Προφυλάσσετε τον εκτυπωτή από τη σκόνη και τις δονήσεις.

3) Ποτέ μη χρησιμοποιείτε υγρά που περιέχουν οινόπνευμα ή αμμωνία για να καθαρίσετε τον εκτυπωτή. Για το σκοπό αυτόν χρησιμοποιείτε ένα ελάχιστα βρεγμένο μαλακό ύφασμα και πάντα αποσυνδέετε τη συσκευή από την πρίζα, αφού πρώτα έχετε θέσει το διακόπτη λειτουργίας στη θέση εκτός λειτουργίας.

4) Μην τοποθετείτε τίποτα επάνω στον εκτυπωτή.

5) Μην ανοίξετε ποτέ και για κανένα λόγο τον εκτυπωτή σας. Δεν υπάρχει τίποτα που να μπορείτε εσείς να επισκευάσετε. Σε περίπτωση βλάβης απευθυνθείτε αμέσως στον αντιπρόσωπο της συγκεκριμένης εταιρίας. ■

ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΘΕΙΤΕ...

ΕΠΩΝΥΜΙΑ	ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΤΗΛΕΦΩΝΑ
AMY COMPUTERS A.E	ΤΡΟΙΑΣ 58 & ΠΡΙΑΜΟΥ (ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ)	6133000
PLOTLINE A.E.	ΜΠΟΤΑΣΗ 8	3840482
ΜΕΤΡΟΝ Ο.Ε.	ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15 (ΘΕΣ/ΝΙΚΗ)	031 - 264608
LEADER	ΣΠ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 44	8210327
CD - LAND	ΡΗΓΑ ΦΕΡΑΙΟΥ 32 (ΜΟΣΧΑΤΟ)	93 80 347
ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝ. Α.Ε.Β.Ε	ΣΥΓΓΡΟΥ 150 & ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ	92 42 072
POLIMEDIA	ΣΚΟΥΦΟΥ 3	36 42 992
INFOQUEST	ΠΑΝΤΟΥ 25 (ΚΑΛΛΙΘΕΑ)	92 48 080 - 3
ALTEC	ΕΥΕΛΠΙΔΩΝ 47	82 51 650
PROXIMA	ΑΝΔΡΟΜΑΧΗΣ 132 (ΚΑΛΛΙΘΕΑ)	9577778
ΓΡΑΜΜΗ	ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 9	3833357
MICROCHIP	ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 42	9961945
COSMODATA	ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27Β	3815921

ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΥΤΙ

CYBER² BOX®
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ

Go CompuLink

@ στείλτε ή λάβετε τα μηνύματά σας γρήγορα, οικονομικά και με απόλυτη ασφάλεια (e-mail)
@ ανταλλάξτε αρχεία κάθε μορφής (binary mail)
@ "συναναστραφείτε" on-line με άλλους χρήστες για συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων (party line, chat, electronic conferences)
@ κάντε τις αγορές σας μέσα σε λίγα λεπτά (τηλεαγορά)
@ "κατεβάστε" προγράμματα στον υπολογιστή σας χωρίς κόστος
@ επικοινωνήστε άμεσα, με αστική τηλεφωνική χρέωση, με τους περιφερειακούς κόμβους του Δικτύου CompuLink που λειτουργούν σε πολλές πόλεις

Go Internet

@ εξερευνήστε τις χιλιάδες πηγές πληροφόρησης και επικοινωνίας που σας δίνει το Internet σε ελάχιστο χρόνο και με αστική τηλεφωνική χρέωση
@ αποκτήστε τη διεθνή ηλεκτρονική ταυτότητά σας
@ "συζητήστε" με χρήστες του Internet από όλα τα σημεία της γης (IRC)
@ αποκτήστε διεθνή ταχυδρομική θυρίδα για συλλογή πληροφοριών και αποστολή ή λήψη μηνυμάτων, αρχείων κ.λπ. (e-mail, mailing lists)
@ "επισκεφθείτε" χιλιάδες sites του Internet και "κατεβάστε" αρχεία δεδομένων χωρίς κόστος (FTP)
@ με ένα "κλικ" του ποντικιού σας ανακαλύψτε την απέραντη ανθρώπινη γνώση που βρίσκεται συσσωρευμένη στο γραφικό περιβάλλον του World Wide Web (WWW)



SPECIAL PRICE
36.000 δρχ.

ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ
και ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

>ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- > **Αμεση on-line σύνδεση**
- > **Αυτόματη εγγραφή** στο Δίκτυο **CompuLink** και το **Internet** για 3 μήνες
- > **Απεριόριστη χρονική πρόσβαση** (24 ώρες την ημέρα)
- > **Πλήρες εγχειρίδιο χρήσης** των βασικών υπηρεσιών του Δικτύου CompuLink και του Internet
- > To Graphical User Interface & Off Line Reader του Δικτύου CompuLink, **GAIA**
- > Το **βιβλίο-οδηγό** των εκδόσεων Anubis "Εισαγωγή στο Internet"
- > Την ειδική έκδοση του περιοδικού "**Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET**"
- > **Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας** και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet (σε PC format)
- > **Πλήρεις οδηγίες** για την εγκατάσταση του software και την άμεση on-line σύνδεσή σας

WINDOWS 3.1 & Windows95 COMPATIBLE

WINDOWS 3.1 & Windows95 COMPATIBLE

ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ INTERNET 24 ΩΡΕΣ ΤΟ 24ΩΡΟ

Δεν περιέχει ηλεκτρονικό υπολογιστή, modem και τηλεφωνική γραμμή ;-)

COMPUPRESS A.E.
ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9238672-5, 9225520, fax: 9216847, **ΘΕΣ/ΝΙΚΗ:** Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER: Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761
WIER TECHNOLOGY: Κρήτης 68-70. Ν. Ιωνία, COMPUTER STORM: Χρ. Σμύρνης 17, Βύρωνας - Παγκράτι, ΠΛΑΙΣΙΟ: Στουρνάρη 24, Εξάρχεια-Ομήρου 5, Ψυχικό, COMP. PROJECT: Εφέσσου 6, Ν. Σμύρνη, SYSTEM 2000: Λ. Αλεξάνδρας 23, Αθήνα, CD LAND: Μακρυγιάννη 60, Μοσχάτο, PROSYSTEMS: Αρσινόη 1, Παγκράτι, ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ: Στουρνάρη 35, Αθήνα, COSMODATA: Στουρνάρη 27Β, Εξάρχεια, ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ: Βέαντος 16, Ν. Σμύρνη, ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ: Στουρνάρη 37, Εξάρχεια, ΓΡΑΜΜΗ: Στουρνάρη 9, Εξάρχεια, LEADER BOOKS co.: Σόλωνος & Εμμ. Μπενάκη 45, Αθήνα, PC WORKS: Χρ. Σμύρνης 28, Αργυρούπολη

VISUAL C++ & WIN 32-BIT Multimedia Programming

Οι σημερινές εφαρμογές καλούνται να λειτουργήσουν σε έναν κόσμο πολυμέσων. Δύσκολα πλέον θα βρείτε υπολογιστή χωρίς CD-ROM drive και κάρτα ήχου. Ανάλογα λοιπόν και οι απαιτήσεις των χρηστών αυξάνουν. Ενα σύγχρονο πρόγραμμα θα μπορούσε να εκμεταλλευτεί αυτή τη διάθεση πόρων και να αξιοποιήσει κάποια χαρακτηριστικά, με στόχο ένα καλύτερο συνολικό αποτέλεσμα.

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr



Εμείς σε αυτό το τεύχος θα αναφερθούμε περιληπτικά στο θέμα, ώστε να καταλάβουμε πώς μπορούμε να επιτύχουμε απλές σχετικά λειτουργίες όπως το "παίξιμο" ενός αρχείου AVI και η δυνατότητα για preview ενός video προτού το ανοίξουμε. Παρουσιάζουμε επίσης ένα πρόγραμμα για να ανοίγουμε bitmaps.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΑΡΧΕΙΑ .AV2I ΣΕ ΜΙΑ CVIEW

Αυτό που επιδιώκουμε είναι να χρησιμοποιήσουμε τις υπηρεσίες που μας προσφέρει το Video for Windows της Microsoft. Υπάρχουν δύο τρόποι για να κάνει κάποιος video playback. Ο ένας είναι να χρησιμοποιηθούν συναρτήσεις χαμηλού επιπέδου για να διαβάσουμε τα video streams κατευθείαν από το αρχείο. Αν και μας δίνει απόλυτο έλεγχο της όλης διαδικασίας, η μέθοδος αυτή είναι επίπονη και δύσχρηστη.

Μια απλούστερη τεχνική είναι να χρησιμοποιήσουμε μια υπάρχουσα παραθυρική τάξη, την MCIWnd. Πρόκειται για μια τάξη του Video SDK των Windows, που μας επιτρέπει να ελέγξουμε συσκευές MCI, όπως wave, MIDI, digital video, VCR και CD audio. Εμείς για το παράδειγμά μας θα χρησιμοποιήσουμε μόνο τις δυνατότητες για video playback, αλλά μπορούμε με λίγη προσπάθεια να το προσαρμόσουμε και για άλλα μέσα. Το μόνο που χρειάζεται να κάνουμε, είναι να δημιουργήσουμε ένα παράθυρο αυτής της τάξης και να του στείλουμε ένα κατάλληλο μήνυμα για να ανοίξει και στη συνέχεια να ελέγξει μια συσκευή MCI. Ενσωματώνοντας ένα παράθυρο MCIWnd στη συνήθη τάξη μας CView, θα μπορέσουμε να αποκτήσουμε πρόσβαση σε ένα πλούσιο σύνολο από συναρτήσεις αυτού του API.

Για να κατασκευάσουμε το πρόγραμμά μας, θα ακολουθήσουμε τα εξής βήματα:

1) Τρέχουμε τον AppWizard για να δημιουργήσουμε ένα project με την ονομασία AVIPLAY, που θα έχει τα εξής στοιχεία:



ApplicationCTestApp, αρχεία TEST.H και TEST.CPP

FrameCMainFrame, αρχεία MAINFRM.H και MAINFRM.CPP

DocumentCTestDoc, αρχεία TESTDOC.H και TESTDOC.CPP

ViewCTestView, αρχεία TESTVIEW.H και TESTVIEW.CPP

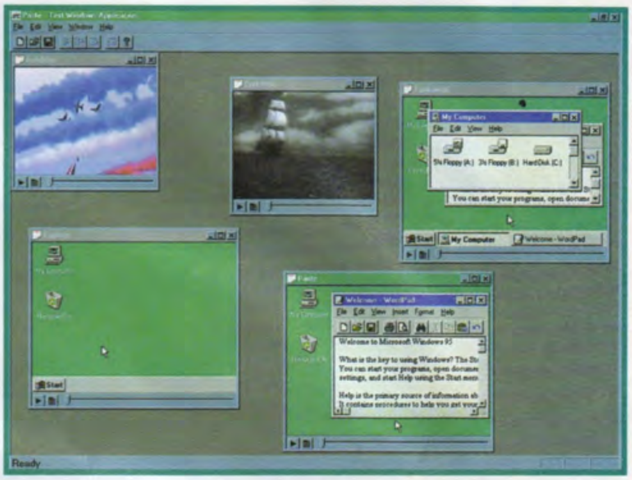
2) Προσθέτουμε τη σχετική βιβλιοθήκη του Video forWindows στο project, για την υποστήριξη των video λειτουργιών. Από το menu project της Visual C++, διαλέγουμε Settings και μετά πηγαίνουμε στο tab με την ένδειξη Link. Εκεί, στο πεδίο Object Modules συμπληρώνουμε το αρχείο VFW32.LIB.

3) Μεταβάλλουμε ελαφρά το αρχείο STDAFX.H, ώστε να έχουμε όλες τις πληροφορίες του VFW (Video for Windows) σε ένα precompiled αρχείο. Επιπλέον, όλα τα επιμέρους αρχεία του κώδικα της εφαρμογής μας συμπεριλαμβάνουν σαν include το STDAFX.H, δεν χρειάζεται να συμπεριλάβουμε το interface του VFW πουθενά αλλού. Συνεπώς, θα πρέπει να περιλαμβάνει τα ακόλουθα (όπως θα διαπιστώσετε ανοίγοντας το αρχείο από το CD):

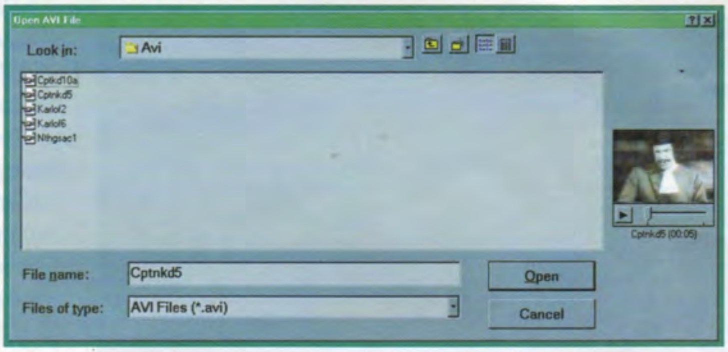
```
#include <afxwin.h>   // MFC core and standard
   components
#include <afxext.h>   // MFC extensions
   (including VB)
#include <vfw.h>
#ifndef _WIN32
#include <mciwnd.h>
#endif
```

4) Τροποποιούμε το αρχείο TEST.CPP. Εφόσον πρόκειται να χρησιμοποιήσουμε την τάξη MCIWnd, θα πρέπει αυτή πρώτα να γίνει registered, καλώντας τη συνάρτηση MCIWndRegisterClass. Επιπλέον, ελέγχουμε για να βεβαιωθούμε ότι η εφαρμογή μας τρέχει σε σύστημα που διαθέτει μια σχετικά πρόσφατη έκδοση του VFW, για να υποστηρίζει MCIWnd. Στον standard κώδικα που προσθέτει ο AppWizard στη συνάρτηση CTestApp :: InitInstance(), εμείς έχουμε προσθέσει τα εξής:

```
// Before we continue, make sure we're running
   with >= VfW 1.1
WORD wVer = HIWORD
   (Video ForWindows
   Version());
if (wVer < 0x010a){
 ::MessageBox(NULL,
   "Installed Video for
   Windows is too old
   (<1.0a)",
   "MCIPlay Error",
   MB_OK|MB_I CONSTOP);
 return FALSE;
}
// Since we're not using
   MCIWndCreate, we need to
   register
// MCIWND_WINDOW_CLASS by calling this
   function
if (!MCIWndRegisterClass())
return FALSE;
```



Το AVIPLAY, με πολλά video clips ανοικτά.



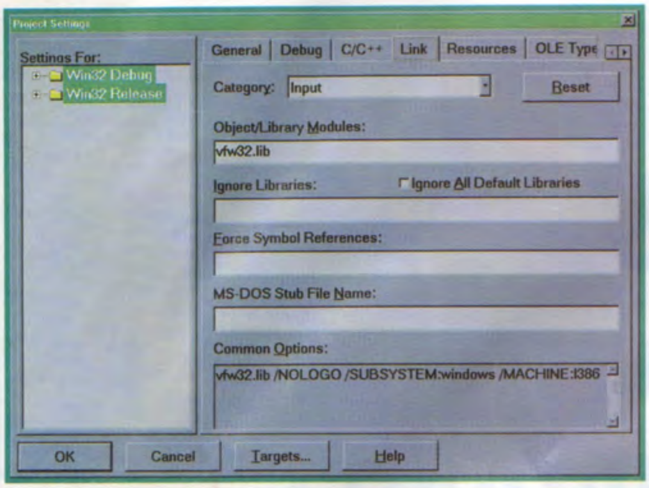
Το AVIDLG μας επιτρέπει να βλέπουμε σε preview ένα αρχείο video, προτού αποφασίσουμε να το ανοίξουμε.

5) Αλλάζουμε το αρχείο TESTVIEW.H. Χρειαζόμαστε μια μεταβλητή-μέλος που θα έχει αποθηκευμένο ένα handle στο παράθυρο του ενσωματωμένου αντικειμένου MCI. Το σχετικό control θα δημιουργηθεί κατά την κλήση της συνάρτησης OnInitialUpdate, οπότε θα πρέπει να κάνουμε και την απαραίτητη δήλωση αυτής της συνάρτησης. Η τάξη MCIWnd μας στέλνει ένα πολύ σημαντικό μήνυμα, το MCIWNDM_NOTIFYSIZE, οπότε χρειαζόμαστε μια ακόμη μέθοδο και γι' αυτό. Συνεπώς, κάνουμε τις εξής μεταβολές στη δήλωση της τάξης CTestView :

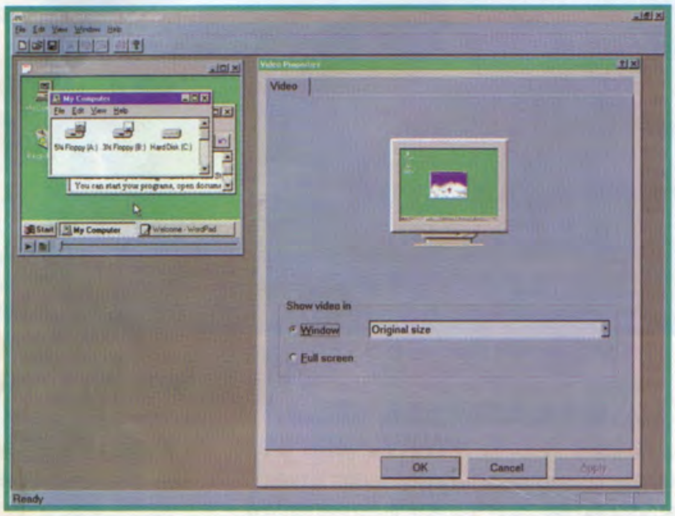
```
class CTestView : public CView
{
protected: // create from serialization only
CTestView();
DECLARE_DYNCREATE(CTestView)
public:
CTestDoc* GetDocument();
HWND hAVI;
public:
virtual CTestView();
virtual void OnDraw(CDC* pDC); // overridden to
   draw this view

#ifdef _DEBUG
virtual void AssertValid() const;
virtual void Dump(CDumpContext& dc) const;
#endif

protected:
virtual void OnInitialUpdate();
// Generated message map functions
protected:
//{{AFX_MSG(CTestView)
afx_msg LONG OnNotifySize(UINT wParam,
   LONG lParam);
//}}AFX_MSG
DECLARE_MESSAGE_MAP()
};
#ifndef _DEBUG // debug version in testview.cpp
inline CTestDoc* CTestView::GetDocument()
{ return (CTestDoc*)m_pDocument; }
#endif
```



Στο πεδίο Object Modules θα πρέπει να προσθέσουμε τη βιβλιοθήκη VFW32.LIB για να ενσωματωθεί στο πρόγραμμά μας και να είναι προσβάσιμη.



Ρυθμίζοντας τις παραμέτρους ενός video file, μέσα από την εφαρμογή.

6) Απομένουν ορισμένες επεμβάσεις στο αρχείο TESTVIEW.CPP. Αρχικά, θα πρέπει να πάμε στον constructor της τάξης CTestView και να δώσουμε αρχική τιμή NULL στη μεταβλητή hAVI :

```
// CTestView construction/destruction

CTestView::CTestView()
{
hAVI = NULL;
}
```

Στη συνέχεια, θα πρέπει να επεκτείνουμε τον message map, ώστε να "παγιδεύουμε" το μήνυμα MCIWNDM_NOTIFYSIZE που στέλνει το ενσωματωμένο MCIWnd :

```
BEGIN_MESSAGE_MAP(CTestView, CView)
//{{AFX_MSG_MAP(CTestView)
ON_MESSAGE(MCIWNDM_NOTIFYSIZE,
OnNotifySize)
//}}AFX_MSG_MAP
END_MESSAGE_MAP()
```

Η συνάρτηση OnInitialUpdate θα δημιουργήσει το MCIWnd και θα "φορτώσει" το αρχείο AVI, στην περίπτωση που ο χρήστης διαλέξει το File/Open. Προσθέτουμε λοιπόν τον ακόλουθο κώδικα στο τέλος του αρχείου TESTVIEW.CPP :

```
void CTestView::OnInitialUpdate()
{
hAVI = MCIWndCreate(m_hWnd,
   AfxGetInstanceHandle(),
MCIWNDF_NOTIFYSIZE |

MCIWNDF_NOERRORDLG    |
WS_CHILD |
WS_VISIBLE,
NULL);

if (hAVI)
{
const CString& filename = GetDocument()-
   >GetPathName();
if (filename.GetLength() > 0)
MCIWndOpen(hAVI, (LPSTR) (LPCSTR)
   GetDocument()->GetPathName(), 0);
//else
//MCIWndOpen(hAVI, (LPSTR) NULL, 0);
} else
TRACE("failed to create hAVI\n");
}
```

Ακολούθως, η συνάρτηση OnNotifySize λαμβάνει τα μηνύματα που στέλνει το MCIWnd. Αυτό που θα κάνουμε εδώ, είναι να αλλάζουμε το μέγεθος του απόγονου MDI frame, ώστε να καταλάβει τον προβλεπόμενο χώρο:

```
LONG CTestView::OnNotifySize(UINT wParam,
   LONG lParam)
{
CRect rc;
if (hAVI){
/* adjust to size of the movie window */
::GetWindowRect(hAVI, rc);
GetParentFrame()->CalcWindowRect(rc,
   CWnd::adjustBorder);
GetParentFrame()->SetWindowPos(NULL, 0, 0,
   rc.Width(), rc.Height(),
 SWP_NOZORDER | SWP_NOACTIVATE |
   SWP_NOMOVE);
} else {
// movie closed, adjust to the default size
int iWinHeight;

iWinHeight =
   GetSystemMetrics(SM_CYCAPTION) +
 GetSystemMetrics(SM_CYMENU) +
 (GetSystemMetrics(SM_CYFRAME) * 2);
GetParentFrame()->SetWindowPos(NULL, 0, 0,
   180, iWinHeight,
 SWP_NOZORDER | SWP_NOACTIVATE |
   SWP_NOMOVE);
}
return TRUE;
}
```

7) Επιτέλους, όλα είναι έτοιμα. Κάνουμε recompilation και Build στην εφαρμογή και ανοίγουμε μερικά AVI αρχεία για πειραματισμό.

ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΣ BITMAPS, ΜΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΤΩΝ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΩΝ DRAWDIB

Το πρόβλημα που έχουμε να αντιμετωπίσουμε είναι η εμφάνιση των bitmaps, ιδιαίτερα όταν έχουμε DIBs (Device Independent Bitmaps) με διαφορετικό βάθος χρώματος από το τρέχον περιβάλλον απεικόνισης του χρήστη. Για παράδειγμα, τι γίνεται όταν θελή-

σουμε να απεικονίσουμε μια φωτογραφία με 16.7 εκατομμύρια χρώματα όταν η κάρτα γραφικών του χρήστη δουλεύει σε κάποιο mode που υποστηρίζει μόνο 256 χρώματα;

Η λύση βρίσκεται σε μια σειρά από APIs που διαθέτει το VFW και λέγονται DrawDib functions. Αυτές οι μέθοδοι δεν είναι μόνο γρήγορες, αλλά επιπλέον υποστηρίζουν αυτόματα και το λεγόμενο dithering. Πρόκειται για μια διαδικασία που εφαρμόζεται σε περιπτώσεις που έχουμε να εμφανίσουμε μια έγχρωμη εικόνα σε συσκευή η οποία χρησιμοποιεί λιγότερα χρώματα. Είναι παρόμοια με το λεγόμενο halftoning, μια τεχνική που χρησιμοποιείται ευρέως στις εφημερίδες για την εκτύπωση ασπρόμαυρων φωτογραφιών.

Ουσιαστικά εμείς εδώ δημιουργούμε μια καινούρια τάξη με την ονομασία CDIB που ενθυλακώνει ορισμένες από τις λειτουργίες των συναρτήσεων DrawDib. Πρώτα από όλα έχει μια συνάρτηση-μέλος, την Draw, η οποία με τη σειρά της καλεί την DrawDibDraw που περιέχεται στο VFW, για να εμφανίσει το DIB (την εικόνα πρακτικά) στην client περιοχή εργασίας της εφαρμογής μας και στο δικό της, ξεχωριστό παράθυρο. Αρχικά η εικόνα θα προβληθεί στο κανονικό της μέγεθος, αλλά μπορούμε άνετα να κάνουμε resize το σχετικό παράθυρο, οπότε η εικόνα θα αλλάξει μέγεθος (αυτό αποκαλείται συνήθως stretching) και θα προσαρμοστεί στις καινούριες διαστάσεις. Τα βήματα έχουν ως εξής:

1) Τρέχουμε τον AppWizard για να δημιουργήσουμε ένα project με το όνομα DRAWDIB και τα εξής χαρακτηριστικά:

Application CTestApp, αρχεία TEST.H και TEST.CPP

Frame CMainFrame, αρχεία MAINFRM.H και MAINFRM.CPP

Document CDibDoc, αρχεία DIBDOC.H και DIBDOC.CPP

View CDibView, αρχεία DIBVIEW.H και DIBVIEW.CPP

Ολα τα σχετικά αρχεία, μαζί με το εκτελέσιμο πρόγραμμα, βρίσκονται στο CD του περιοδικού, στον αντίστοιχο κατάλογο.

2) Δηλώνουμε την τάξη CDIB. Απλώς δημιουργούμε ένα αρχείο με το όνομα DIB.H και εκεί συμπληρώνουμε τα εξής:

```
// dib.h : header file
//
#ifdef _WIN32
#define huge
#endif
class CDIB : public CObject
{
// Construction
public:
CDIB();

// Attributes
public:
BYTE huge* GetBits();
BOOL IsValid() { return (m_hDrawDib != NULL); }
CSize GetSize();

HDRAWDIB m_hDrawDib;
// Operations
public:
BOOL Open(const char* pzFileName);
void Close();
void Draw(CDC* pDC, int nWidth, int nHeight);
// Implementation
public:
virtual CDIB();
protected:
BYTE huge* m_pDIB;
};
```

3) Ορίζουμε την τάξη CDIB. Για το σκοπό αυτό θα δημιουργήσουμε το αρχείο DIB.CPP. Δεν πρόκειται να αναλύσουμε εδώ τον κώδικά του, διότι έχει σεβαστό μέγεθος.

4) Επεμβαίνουμε στο αρχείο DIBDOC.H και προσθέτουμε μια νέα μεταβλητή-μέλος στο έγγραφό μας, ως εξής:

```
// Attributes
public:
CDIB m_dib;
```

Επίσης, στην αρχή του αρχείου (sic), πηγαίνουμε και προσθέτουμε μια δήλωση:

```
#include "dib.h"
```

5) Ακολούθως, θα πρέπει να προσθέσουμε έναν handler για το OnOpenDocument. Θέλουμε η τάξη CDIB να χειρίζεται την ανάγνωση του αρχείου της εικόνας, οπότε πρέπει να κάνουμε override τη συνάρτηση CDibDoc::OnOpenDocument και να περάσουμε το όνομα που επιλέγεται στο common file dialog, στη μεταβλητή m_dib :

```
virtual BOOL OnOpenDocument(LPCSTR
  pzPathName);
```

Στη συνέχεια, πρέπει να προσθέσουμε τη συνάρτηση OnOpenDocument και να μετατρέψουμε την OnNewDocument, στο αρχείο DIBDOC.CPP :

```
BOOL CDibDoc::OnNewDocument()
{
return FALSE;
}
BOOL CDibDoc::OnOpenDocument(LPCSTR
  pzPathName)
{
m_dib.Close();
return m_dib.Open(pzPathName);
}
```

6) Επόμενο βήμα είναι να μεταβάλουμε τη συνάρτηση InitInstance της τάξης CTestApp. Πηγαίνουμε λοιπόν στο αρχείο TEST.CPP και αλλάζουμε την εν λόγω συνάρτηση, για να μην προσπαθεί να δημιουργήσει ένα νέο έγγραφο DIB κάθε φορά που ξεκινάει το πρόγραμμα:

```
// simple command line parsing
if (m_lpCmdLine[0] != '\0')
{
// open an existing document
OpenDocumentFile(m_lpCmdLine);
}
```

Προσέξτε επίσης και την παρακάτω γραμμούλα κώδικα, που υπάρχει ήδη στο ίδιο αρχείο. Με μία μόνο γραμμή, κάνει κάτι εξαιρετικά χρήσιμο: ενεργοποιεί τις λειτουργίες drag & drop, οπότε μπορείτε να ανοίξετε κατευθείαν ένα bitmap, διαλέγοντας και αφήνοντάς το στην περιοχή εργασίας.

```
// Enable drag/drop open
m_pMainWnd->DragAcceptFiles();
```

7) Στο αρχείο DIBVIEW.H τώρα, προσθέτουμε τις ακόλουθες δύο γραμμές:

```
virtual void OnInitialUpdate();
protected:
virtual void OnActivateView(BOOL bActivate,
  CView* pActivateView, CView*
  pDeactiveView);
```

8) Σχεδιασμός του bitmap στην client area. Προσθέτουμε τον κώδικα για τη συνάρτηση CDibView :: OnDraw, στο αρχείο DIBVIEW.CPP :

```
// CDibView drawing
void CDibView::OnDraw(CDC* pDC)
{
 CDibDoc* pDoc = GetDocument();
 ASSERT_VALID(pDoc);
CRect r;
 GetClientRect(r);
pDoc->m_dib.Draw(pDC, r.Width(),
  r.Height());
}
```

Εδώ ανακτούμε τις διαστάσεις της περιοχής εργασίας, μέσω μιας κλήσης στη συνάρτηση GetClientRect. Το ύψος και πλάτος της περιοχής αυτής δίνονται μετά ως παράμετροι μαζί με το σχετικό device context, στη συνάρτηση Draw, που επανασχεδιάζει το DIB ώστε να καταλαμβάνει όλη την επιφάνεια που του αναλογεί.

9) Προσθέτουμε τον κώδικα για τη συνάρτηση OnInitialUpdate. Αυτή αλλάζει το MDI παράθυρο για να ταιριάζει στις διαστάσεις της εικόνας:

```
void CDibView::OnInitialUpdate()
{
 CView::OnInitialUpdate();

 CRect r( CPoint(0, 0), GetDocument()-
  >m_dib.GetSize());
 GetParentFrame()->CalcWindowRect(r);
 GetParentFrame()->SetWindowPos(NULL, 0, 0,
  r.Width(), r.Height(),
 SWP_NOACTIVATE | SWP_NOMOVE |
  SWP_NOZORDER);
}
```

10) Πρέπει τώρα να βάλουμε και λίγο κώδικα για το χειρισμό της παλέτας των χρωμάτων:

```
void CDibView::OnActivateView(BOOL bActivate,
  CView* pActivateView, CView* pDeactiveView)
{
CView::OnActivateView(bActivate,
  pActivateView, pDeactiveView);
```



Το κεντρικό παράθυρο του προγράμματος DRAWDIB με πολλαπλές εικόνες ανοιγμένες.

```
if (bActivate)
{
// Realize my palette if necessary
CDC* pDC = GetDC();

UINT nColorsRealized =
 DrawDibRealize(GetDocument()-
  >m_dib.m_hDrawDib, pDC->GetSafeHdc(),
  FALSE);

ReleaseDC(pDC);

if (nColorsRealized > 0)
 Invalidate(TRUE);
 }
}
```

11) Απομένει να προσθέσουμε τη βιβλιοθήκη του VFW στο project και να κάνουμε πάλι Build και μετά Execute. Ανοίξτε άφοβα μερικά bitmaps και πειραματιστείτε.

ΠΩΣ ΕΡΓΑΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Η μέθοδος CDIB::Open χρησιμοποιεί την τάξη CFile για να ανοίξει και να διαβάσει ένα αρχείο DIB. Εντούτοις, λόγω των περιορισμών στα segments που επιβάλλουν τα 16-bit Windows, η ανάγνωση ενός αρχείου που υπερβαίνει τα 64K θα αποτύχει, αν χρησιμοποιήσουμε τη συνάρτηση CFile::Read. Αντ' αυτής, χρησιμοποιούμε την CFile::ReadHuge που είναι undocumented και σπάει τη διαδικασία ανάγνωσης του αρχείου σε μικρά κομμάτια. Στα Windows 95 και τα NT αυτός ο περιορισμός δεν υφίσταται πλέον και μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιος άφοβα την CFile::Read.

Προτού γίνει η εμφάνιση της εικόνας στην CDibView, καλείται η συνάρτηση OnInitialUpdate. Εδώ ορίζουμε πόσο μεγάλο είναι το DIB σε pixels. Θέλουμε η client area μας να είναι αρκετή για να "κρατήσει" το DIB, χωρίς να καταφύγουμε σε stretching. Η συνάρτηση CWnd::CalcWindowRect εξακριβώνει πόσο μεγάλη πρέπει να είναι η περιοχή ενός παραθύρου MDI για να φιλοξενήσει ένα client rectangle ορισμένου μεγέθους.

Το να ζωγραφίσουμε το αντικείμενο CDIB είναι σχετικά εύκολο. Η συνάρτηση CDibView::OnDraw περνάει έναν pointer σε ένα device context, καθώς και το ύψος και πλάτος στην CDib::Draw, η οποία ζωγραφίζει το bitmap με μία και μόνη κλήση στη συνάρτηση DrawDibDraw. Εάν χρειαστεί, εδώ θα γίνει και το απαραίτητο dithering.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Τα προγράμματα αυτού του μήνα προέρχονται από το καταπληκτικό βιβλίο "Visual C++ HOW-TO" της Waite Group, το οποίο σας προτείνω ανεπιφύλακτα να αγοράσετε. Απευθύνεται βέβαια κυρίως στους πιο έμπειρους χρήστες, αλλά εξηγεί πολλά "σκοτεινά σημεία" και σας δίνει συμβουλές προκειμένου να ξεπεράσετε αρκετά προβλήματα ή να υλοποιήσετε τεχνικές που προσδίδουν μεγαλύτερη χρησιμότητα στα προγράμματά σας.

Για κάποιον που επιθυμεί να ξεκινήσει τον προγραμματισμό σε Visual C++, το καλύτερο βιβλίο είναι το "teach yourself Visual C++ in 21 days" της SAMS Publishing. Ανάλογα με την έκδοση του compiler που χρησιμοποιείτε, προμηθευέστε και το βιβλίο. Γενικότερα η σειρά αυτή έχει αποκτήσει μεγάλη φήμη, για τον ποιοτικό και λειτουργικό τρόπο ανάπτυξης του εκάστοτε θέματος.

■

HOW TO

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη



QBASIC ΑΠΟΡΙΕΣ

Τρομερό PC Master, γεια σου.

Περιττό να αναφερθώ σε χαρακτηρισμούς, αφού είσαι το καλύτερο περιοδικό για PC users. Μπαίνω κατευθείαν λοιπόν στο θέμα. Εχω έναν 386, SX/40, 4MB RAM (αρχαίος ε;). Εχω αρχίσει να ασχολούμαι με QBasic και θέλω να με βοηθήσεις:

1. Πώς κάνουμε save/load σε ένα πρόγραμμα/παιχνίδι στην QBasic;

2. Πώς μπορούμε την ώρα που τρέχουμε ένα πρόγραμμα στην QBasic να ακούσουμε ένα αρχείο VOC (με ποιες εντολές γίνεται;).

3. Σε προηγούμενο τεύχος είχες δημοσιεύσει ένα πρόγραμμα σε QBasic όπου μπορούσες με τα βελάκια να κουνάς ένα ανθρωπάκι. Αυτό το ανθρωπάκι προσπαθώ να το μεγαλώσω, αλλά τα γραφικά κόβονταν στη μέση. Με ποια εντολή καθορίζω το πλαίσιο στο οποίο μέσα θα σχεδιάσω;

4. Θα ήθελα να μου πεις πώς γίνεται, όταν αρχίζει ένα πρόγραμμα στην QBasic, να ανάβει το NumLock.

5. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα-μειονεκτήματα του Double Space (κυρίως τα μειονεκτήματα).

6. Τέλος, θα ήθελα να μου πεις ένα καλό CONFIG.SYS γιατί από βλακεία μου το έσβησα.

Ελπίζω να μη σε ζάλισα.
Με σεβασμό,
Γιώργος Ψαρουδάκης

✔ 1. Οταν λέμε ότι "σώζουμε" ένα παιχνίδι, στην πραγματικότητα αποθηκεύουμε μερικές από τις παραμέτρους του (π.χ. πόσες ζωές έχει ακόμη ο παίκτης, σε ποιο επίπεδο βρίσκεται και όποια άλλη πληροφορία είναι χρήσιμη για τη συνέχεια) σε ένα αρχείο. Για να αποθηκεύσουμε τις μεταβλητές σε ένα αρχείο, πρέπει πρώτα να το ανοίξουμε με την εντολή OPEN και στη συνέχεια να χρησιμοποιήσουμε την εντολή PRINT # για να γράψουμε τις τιμές τους. Αντίστροφα, για να φορτώσουμε ένα παιχνίδι, πρέπει να ανοίξουμε το σχετικό αρχείο με την εντολή OPEN ξανά και στη συνέχεια να διαβάσουμε τις τιμές των μεταβλητών με την εντολή INPUT #. Στη λίστα που ακολουθεί φαίνονται δύο απλές ρουτίνες για σώσιμο και φόρτωμα παιχνιδιού που αποθηκεύουν και ανακτούν, αντίστοιχα, το όνομα του παίκτη (συμβολοσειρά), τις ζωές, το επίπεδο (ακέραιοι) και τους βαθμούς (ακέραιος 4 bytes).

```
' *** Αρχείο savegame.bas ***
' Εκχώρηση δοκιμαστικών τιμών
  στις μεταβλητές"

CLS
PlayerName$ = "PC Master"
Lives = 3
Level = 2
Score& = 78320
' Σώσιμο παιχνιδιού
GOSUB SaveGame
' Φόρτωμα παιχνιδιού
GOSUB LoadGame
IF (FileValid = 0) THEN
PRINT "Το αρχείο game.sav δεν
  βρέθηκε ή είναι
  κατεστραμμένο"
END IF
END
SaveGame:

' Ανοιγμα του αρχείου
OPEN "game.sav" FOR OUTPUT
  AS #1
' Αποθήκευση των τιμών των
  μεταβλητών
PRINT #1, PlayerName$
PRINT #1, Lives
PRINT #1, Level
PRINT #1, Score&
' Κλείσιμο του αρχείου
CLOSE #1
RETURN
LoadGame:
FileValid = 1
FileOpen = 0
ON ERROR GOTO InvalidFile
' Ανοιγμα του αρχείου
OPEN "game.sav" FOR INPUT AS
  #1
FileOpen = 1

' Ανάκτηση των τιμών των
  μεταβλητών
LINE INPUT #1, PlayerName$
INPUT #1, Lives
INPUT #1, Level
INPUT #1, Score&
EndLoad:

' Κλείσιμο του αρχείου
ON ERROR GOTO 0
IF (FileOpen = 1) THEN CLOSE
  #1
RETURN
InvalidFile:
FileValid = 0
RESUME EndLoad
```

2. Δυστυχώς κάτι τέτοιο δεν είναι καθόλου εύκολο. Ο πιο απλός τρόπος είναι να χρησιμοποιήσεις την εντολή PLAY για να παράγεις μουσική, για παράδειγμα

```
PLAY "MBo3L8ED+ED+Eo2Bo
  3DCL2o2A"
```

3. Οι διαστάσεις της φιγούρας καθορίζονται από τις παραμέτρους της εντολής GET: Για παράδειγμα, η εντολή

```
GET (10, 20)-(40, 60), A%
```

ορίζει ότι στον πίνακα A% θα αποθηκευτεί η περιοχή της οθόνης που ορίζεται από τα σημεία με συντεταγμένες (10, 20) και (40, 60) (το μήκος της φιγούρας είναι 40 - 10 + 1 = 31 εικονοστοιχεία και το ύψος της είναι 60 - 20 + 1 = 41 εικονοστοιχεία). Ετσι, για να μεγαλώσεις τη φιγούρα σου, θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις μεγαλύτερες τιμές ως συντεταγμένες του δεύτερου σημείου. Τροποποιήσεις θα πρέπει να γίνουν επίσης σε δύο ακόμη σημεία:

α) στην εντολή που δηλώνει τον πίνακα A%, του οποίου η διάσταση θα πρέπει να αυξηθεί. Η νέα διάσταση του πίνακα θα πρέπει να είναι:

((μήκος + 7) * ύψος * χρώματα / 8 + 12) / 2

όπου "χρώματα" είναι το μέγιστο πλήθος χρωμάτων που μπορούν να εμφανίζονται στην κατάσταση οθόνης που δουλεύεις (4 για κατάσταση 0, 16 για κατάσταση 12 κ.ο.κ.)

β) στις υπορουτίνες που κινούν τη φιγούρα και ειδικότερα σε αυτές που χειρίζονται την κίνηση προς τα δεξιά και κάτω. Οι ρουτίνες αυτές περιέχουν ελέγχους που απαγορεύουν στη φιγούρα να βγει έξω από τα όρια της οθόνης. Οι έλεγχοι πρέπει να προσαρμοστούν στις νέες διαστάσεις της φιγούρας.

4. Στη λίστα που ακολουθεί φαίνεται ο τρόπος προκειμένου να ενεργοποιήσουμε το NumLock. Απλώς αλλάζουμε τη μεταβλητή κατάστασης του BIOS και στη συνέχεια καλούμε τη διακοπή 16h, για να συντονιστούν οι ενδεικτικές λυχνίες του πληκτρολογίου.

```
'*** Αρχείο NUMLOCK.BAS ***
'Στον πίνακα A% τοποθετείται
  κώδικας για
'κλήση της διακοπής 016h του
  BIOS

DIM A%(0 TO 11)
DEF SEG = VARSEG(A%(0))
FOR I = 0 TO 21
READ X
POKE VARPTR(A%(0)) + I, X
NEXT I
DATA &h1e, &h06, &h56, &h57,
  &h50, &h53, &h51, &h52
DATA &hb8, &h00, &h01, &hcd,
  &h16, &h5a, &h59, &h5b
DATA &h58, &h5f, &h5e, &h07,
  &h1f, &hcb
'Ανάγνωση της μεταβλητής του
  BIOS όπου
'φυλάσσεται η κατάσταση του
  πληκτρολογίου.
DEF SEG = &H40
X = PEEK(&H17)
'Θέση της ένδειξης 'NUMLOCK
  ενεργό'
X = X OR 32
'Αποθήκευση της μεταβλητής
  κατάστασης.
POKE &H17, X
'Κλήση του BIOS για
  συγχρονισμό των
'ενδεικτικών λυχνιών (LEDS)
  του πληκτρολογίου.
DEF SEG = VARSEG(A%(0))
CALL absolute(VARPTR(A%(0)))
DEF SEG
```

5. Το πλεονέκτημα του DoubleSpace είναι ότι αυξάνει το χώρο που έχουμε διαθέσιμο στο δίσκο μας. Τα μειονεκτήματά του είναι ότι μειώνει την ταχύτητα προσπέλασης των αρχείων και ότι περιορίζει τη διαθέσιμη βασική μνήμη. Η δεύτερη παρενέργεια είναι αρκετά σημαντική, γιατί πολλές εφαρμογές (και παιχνίδια) που εκτελούνται σε περιβάλλον DOS απαιτούν μεγάλα ποσά ελεύθερης βασικής μνήμης. Καθώς οι τιμές των δίσκων έχουν μειωθεί αρκετά, η χρήση του DoubleSpace δεν ενδείκνυται.

6. Οι βασικές εντολές που μπορείς να τοποθετήσεις στο αρχείο CONFIG.SYS είναι οι εξής:

```
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICEHIGH=C:\DOS\SETVER.E
  XE
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.
  EXE RAM NOEMS
```

Φυσικά μπορούν να τοποθετηθούν και άλλες εντολές, ανάλογα με τις συσκευές που είναι συνδεδεμένες στον υπολογιστή σου και τις προσωπικές σου προτιμήσεις (π.χ. μπορείς να τοποθετήσεις μία εντολή COUNTRY για να αλλάξεις τον εξ ορισμού τρόπο εμφάνισης των ημερομηνιών).

TURBO PASCAL

Αγαπητό PC Master, Πήρα το θάρρος να σου γράψω γιατί είχα κάποια αναπάντητα ερωτήματα σχετικά με τον προγραμματισμό σε PC. Εχω έναν 386 που με την αναβάθμιση έγινε PENTIUM, οθόνη VGA και 4 MBytes RAM. Προγραμματίζω σε Turbo Pascal 5.0 και τα ερωτήματά μου είναι τα εξής:

1. Εχω φτιάξει ένα πρόγραμμα που έχει έξι επιλογές (η 6η είναι η έξοδος) και θα ήθελα να δουλεύει το ποντίκι και όταν περνάει πάνω από μία εντολή να ανάβει ο αριθμός και πατώντας το αριστερό κουμπί να μπαίνει σε αυτή την εντολή. Οι 6 εντολές είναι προσπελάσιμες από ένα κύριο μενού και οι εντολές είναι μέσα σε procedures. Η πρώτη εντολή είναι η procedure 1, η δεύτερη είναι η procedure 2 κ.λπ.

2. Θα ήθελα να μου δείξεις πώς μπορώ να μετακινώ ένα ανθρωπάκι μέσα από κάποιους τοίχους ή να μην μπορεί να περάσει μέσα από αυτούς. Επίσης, μόλις μπορεί να ανοίξει μια πόρτα και να περάσει μέσα στο δωμάτιο.

3. Η Turbo Vision τι είναι; Πήγα και ρώτησα σε ένα μαγαζί αν την έχει και ούτε που την ήξερε. Μήπως και είναι μέσα στην Borland Pascal; Μπορώ να χειριστώ το ποντίκι καλύτερα μέσα από αυτό το πρόγραμμα; Επεσε στα χέρια μου μία βιβλιοθήκη με αρχεία .PAS. Αποδείχτηκε ότι μου έλειπαν κάποια TPU. Μπορώ να τα προμηθευτώ ή πρέπει να πάρω πιο μεγάλη έκδοση;

4. Σας έστειλα ένα πρόγραμμα με περιεχόμενο τη χημεία. Σας άρεσε; Βλέπετε, είναι το πρώτο μου και δεν είχα μεγάλες ελπίδες για δημοσίευσή του. Πάντως τι λέτε, για πρώτο είναι καλό;

5. Ποιος είναι ο καθιερωμένος τύπος που να παίρνει πάνω από 1 γράμμα ή αριθμό;

Με εκτίμηση,
Μενέλαος Βεργής

✔ 1. Στη λίστα που ακολουθεί φαίνεται ένας τρόπος με τον οποίο μπορείς να υλοποιήσεις μενού χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Στις διάφορες περιπτώσεις της εντολής CASE, που βρίσκεται προς το τέλος της λίστας, θα πρέπει να εισάγεις κώδικα που να εκτελεί τις λειτουργίες που θέλεις.

```
{*** Αρχείο MMENU.PAS ***}
Program MouseMenu;

Uses DOS, CRT;

{Σταθερές για πλήθος επιλογών
  και μήκος κάθε επιλογής.
Επίσης ορίζονται σταθερές για
  τους τίτλους των επιλογών
και τις συντεταγμένες του μενού
  (δίνεται η πάνω-αριστερή
γωνία).}

Const
NumMenuItems = 6;
MenuItemLength = 10;
MenuItems:
  Array[1..NumMenuItems] Of
  String[MenuItemLength] = (
'Εντολή 1', 'Εντολή 2',
```

```
'Εντολή 3', 'Εντολή 4',
'Εντολή 5', 'Εξοδος');
MenuX = 1;
MenuY = 1;

Var
Regs, R1: Registers;
I: Integer;
Current, OldCurrent: Integer;
Done: Boolean;

Begin
ClrScr;
{Ανίχνευση/αρχικοποίηση
  ποντικιού.}
Regs.AX := 0;
Intr($33, Regs);
If (Regs.AX = 0) Then
Begin
WriteLn('Δεν υπάρχει ποντίκι ή
  οδηγός ποντικιού.');
Halt(1);
End;

{Τύπωμα του μενού.}
For I := 1 To NumMenuItems Do
Begin
GotoXY(MenuX, MenuY + I - 1);
Write(MenuItems[I],
  '':MenuItemLength -
  Length(MenuItems[I]));
End;

{Εμφάνιση του δρομέα
  ποντικιού.}
Regs.AX := 1;
Intr($33, Regs);
Done := False;
Current := -1;
OldCurrent := -1;
While (Not(Done)) Do
Begin

{Ανάγνωση της κατάστασης του
  ποντικιού.}
Regs.AX := 3;
Intr($33, Regs);

{Αναγωγή των συντεταγμένων
  που χρησιμοποιεί ο οδηγός
  του ποντικιού σε
  συντεταγμένες οθόνης της
  Turbo Pascal. O οδηγός
  ποντικιού ξεκινά την
  αρίθμηση από το 0 και μετρά
  εικονοστοιχεία, ενώ στην
  Turbo Pascal η αρίθμηση
  ξεκινά από το 0 και
  αριθμούνται χαρακτήρες (1
  χαρακτήρας = 8
  εικονοστοιχεία).}
Regs.CX := Regs.CX Div 8 + 1;
Regs.DX := Regs.DX Div 8 + 1;

{Ελεγχος αν ο δρομέας
  ποντικιού βρίσκεται στην
  περιοχή του μενού και
  ανάθεση κατάλληλης τιμής
  στη μεταβλητή Current.}
If ((Regs.CX >= MenuX) And
  (Regs.CX < MenuX +
  MenuItemLength) And
(Regs.DX >= MenuY) And
  (Regs.DX < MenuY +
  NumMenuItems)) Then
Current := Regs.DX - MenuY + 1
Else
Current := -1;
If (Current <> OldCurrent) Then
{Αν η επιλογή άλλαξε, τότε...}
Begin
If (OldCurrent <> -1) Then
Begin

{Επανεκτύπωση της
  προηγούμενης επιλογής με
κανονικά χρώματα.}
GotoXY(MenuX, MenuY +
  OldCurrent - 1);
Write(MenuItems[OldCurrent],
  '':MenuItemLength -
  Length(MenuItems[OldCurre
  nt]));
End;
If (Current <> -1) Then

Begin
{Τύπωμα της τρέχουσας
  επιλογής με έντονο χρώμα.
  Προτού τυπωθεί η επιλογή,
  αποκρύπτεται ο δρομέας του
  ποντικιού και
  επανεμφανίζεται μετά την
  εκτύπωση, έτσι ώστε να μην
  υπάρχουν προβλήματα στην
  ενημέρωση της οθόνης.}
```

```
R1.AX := 2;
Intr($33, R1);
GotoXY(MenuX, MenuY +
   Current - 1);
HighVideo;
Write(MenuItems[Current],
   '':MenuItemLength -
   Length(MenuItems[Current]))
   ;
NormVideo;
R1.AX := 1;
Intr($33, R1);
End;
OldCurrent := Current;
End;

If ((Regs.BX And 1) = 1) Then
{Πατήθηκε το αριστερό κουμπί.}
Case (Current) Of
{Πρέπει να γίνουν οι
   κατάλληλες ενέργειες.}
1: Begin GotoXY(1, 24);
   Write(1); End;{πρώτη εντολή}
2: Begin GotoXY(1, 24);
   Write(2); End;{δεύτερη
   εντολή}
3: Begin GotoXY(1, 24);
   Write(3); End;{τρίτη εντολή}
4: Begin GotoXY(1, 24);
   Write(4); End;{τέταρτη
   εντολή}
5: Begin GotoXY(1, 24);
   Write(5); End;{πέμπτη
   εντολή}
6: {έκτη εντολή - έξοδος} Done
   := True;
End;
End;

{Απόκρυψη του δρομέα
   ποντικιού, πριν από την
   έξοδο.}
Regs.AX := 1;
Intr($33, Regs);
End.
```

2. Οι "τοίχοι" και τα άλλα εμπόδια που εμφανίζονται στην οθόνη πρέπει να είναι αντικείμενα των οποίων τις συντεταγμένες γνωρίζουμε. Ετσι, όταν ο παίκτης ζητάει να κινηθεί ο χαρακτήρας που ελέγχει προς κάποια κατεύθυνση, ελέγχουμε αν αυτή η κίνηση έχει ως συνέπεια τη σύγκρουση με κάποιο εμπόδιο και εκτελούμε την εντολή του χρήστη μόνο στην περίπτωση που δεν προκύπτει σύγκρουση. Αυτό φαίνεται και στη λίστα που ακολουθεί:

```
{*** Αρχείο SPRITE1.PAS ***}
Program Sprite(Input, Output);

Uses Graph, Crt;

Type
Wall = Record
StartX, StartY: Integer;
EndX, EndY: Integer;
End;
{Σταθερές που αντιστοιχούν σε
   πατήματα πλήκτρων.}

Const
KeyUp = 328;
KeyDown = 336;
KeyLeft = 331;
KeyRight = 333;
KeyEsc = 27;
Function ReadKeypress: Integer;
{Συνάρτηση που διαβάζει έναν
   χαρακτήρα από το
   πληκτρολόγιο. Για τους
   κανονικούς χαρακτήρες
   επιστρέφεται ο κωδικός τους,
   σύμφωνα με το πρότυπο
   ASCII. Για τα ειδικά πλήκτρα
   (πλήκτρα λειτουργιών,
   δρομέα κ.λπ.) επιστρέφεται
   μία τιμή μεταξύ 256 και 511.}

Var
Temp: Char;
Begin
Temp := ReadKey;
If (Temp = #0) Then
Begin
Temp := ReadKey;
ReadKeyPress := 256 +
   Ord(Temp);
End
Else
ReadKeyPress := Ord(Temp);
End;
```

```
Var
SpritePtr: Pointer;
GrDriver, GrMode: Integer;
I: Integer;
Done, Collides: Boolean;
KeyCode: Integer;
X, Y: Integer;
NewX, NewY: Integer;
Walls: Array[1..5] Of Wall;
Begin
GrDriver := DETECT;
InitGraph(GrDriver, GrMode,
  'c:\lang\bp\bgi');
If (GraphResult <> GrOK) Then
Begin
WriteLn(Η προσπάθεια
  αρχικοποίησης της
  κατάστασης γραφικών ήταν
  ανεπιτυχής.');
Halt(1);
End;

{Δημιουργία της φιγούρας.}
Circle(7, 7, 5);
Line(7, 12, 7, 22);
Line(7, 22, 2, 27);
Line(7, 22, 12, 27);
Line(7, 14, 3, 18);
Line(7, 14, 11, 18);
{Δέσμευση μνήμης για τη
  φιγούρα και αποθήκευση της
  φιγούρας στη δεσμευμένη
  περιοχή.}
GetMem(SpritePtr, ImageSize(1,
  1, 14, 29));
GetImage(1, 1, 14, 29,
  SpritePtr^);

{Αρχικοποίηση των τοίχων.}
{Ο πρώτος τοίχος καλύπτει την
  πάνω άκρη της οθόνης.}
Walls[1].StartX := 0;
  Walls[1].StartY := 0;
Walls[1].EndX := GetMaxX;
  Walls[1].EndY := 3;

{Ο δεύτερος τοίχος καλύπτει το
  αριστερό άκρο της οθόνης.}
Walls[2].StartX := 0;
  Walls[2].StartY := 0;
Walls[2].EndX := 3;
  Walls[2].EndY := GetMaxY;
{Ο τρίτος τοίχος καλύπτει το
  δεξί άκρο της οθόνης.}
Walls[3].StartX := GetMaxX - 3;
  Walls[3].StartY := 0;
Walls[3].EndX := GetMaxX;
  Walls[3].EndY := GetMaxY;

{Ο τέταρτος τοίχος καλύπτει το
  κάτω μέρος της οθόνης.}
Walls[4].StartX := 0;
  Walls[4].StartY := GetMaxY -
  3;
Walls[4].EndX := GetMaxX;
  Walls[4].EndY := GetMaxY;

{Ο πέμπτος τοίχος βρίσκεται
  κάπου μέσα στην οθόνη.}
Walls[5].StartX := 40;
  Walls[5].StartY := 40;
Walls[5].EndX := 150;
  Walls[5].EndY := 43;
ClearDevice;
X := GetMaxX Div 2;
Y := GetMaxY Div 2;
{Εμφάνιση της φιγούρας}
PutImage(X, Y, SpritePtr^,
  CopyPut);

{Εμφάνιση των τοίχων.}
For I := 1 To 5 Do
Bar(Walls[I].StartX,
  Walls[I].StartY,
  Walls[I].EndX,
  Walls[I].EndY);
Done := False;
While (Not(Done)) Do
Begin
If (KeyPressed) Then
Begin
NewX := X;
NewY := Y;
KeyCode := ReadKeypress;
Case KeyCode Of
KeyUp:
Begin

{Ελεγχος αν υπάρχει τοίχος
  πάνω από τη φιγούρα.}
Collides := False;
For I := 1 To 5 Do
If ((Walls[I].EndY = Y - 1) And
  (Walls[I].StartX < X + 14)
  And (Walls[I].EndX >= X))
  Then
Collides := True;
If (Not(Collides)) Then
NewY := Y - 1;
End;
KeyDown:
Begin

{Ελεγχος αν υπάρχει τοίχος
  κάτω από τη φιγούρα.}
Collides := False;
For I := 1 To 5 Do
If ((Walls[I].StartY = Y + 29 - 1)
  And (Walls[I].StartX < X +
  14) And (Walls[I].EndX >=
  X)) Then
Collides := True;
If (Not(Collides)) Then
NewY := Y + 1;
End;
KeyLeft:
Begin

{Ελεγχος αν υπάρχει τοίχος
  αριστερά από τη φιγούρα.}
Collides := False;
For I := 1 To 5 Do
If ((Walls[I].EndX = X - 1) And
  (Walls[I].StartY < Y + 29)
  And (Walls[I].EndY >= Y))
  Then
Collides := True;
If (Not(Collides)) Then
NewX := X - 1;
End;
KeyRight:
Begin

{Ελεγχος αν υπάρχει τοίχος
  αριστερά από τη φιγούρα.}
Collides := False;
For I := 1 To 5 Do
If ((Walls[I].StartX = X + 14 - 1)
  And (Walls[I].StartY < Y +
  29) And (Walls[I].EndY >=
  Y)) Then
Collides := True;
If (Not(Collides)) Then
NewX := X + 1;
End;
KeyEsc:
Done := True;
End;
If ((NewX <> X) Or (NewY <>
  Y)) Then
Begin
PutImage(X, Y, SpritePtr^,
  XorPut);
X := NewX;
Y := NewY;
PutImage(X, Y, SpritePtr^,
  XorPut);
End;
End;
End;
CloseGraph;
End.
```

3. Η Turbo Vision προσφέρει μερικές βιβλιοθήκες που κάνουν πιο εύκολη τη δημιουργία και διαχείριση οθονών εργασίας, με παράθυρα και μενού και διευκολύνουν τη χρήση του ποντικιού. Η Turbo Vision περιέχεται στις εκδόσεις 5.0 και 6.0 της Turbo Pascal, καθώς και στη Borland Pascal 7.0.

4. Τη στιγμή που διαβάζεις αυτή την απάντηση λογικά θα πρέπει να έχεις λάβει νέα είτε ταχυδρομικώς είτε μέσα από στήλη του περιοδικού.

5. Για ακολουθίες αριθμών χρησιμοποιείται συνήθως κάποιος πίνακας, ενώ για ακολουθίες χαρακτήρων στην Turbo Pascal χρησιμοποιείται κυρίως ο τύπος String (χωρίς να αποκλείεται και εδώ η χρήση πίνακα). Οι εγγραφές (records) είναι μία ακόμη εναλλακτική λύση για αποθήκευση πολλών τιμών. Οι πίνακες χρησιμοποιούνται συνήθως όταν θέλουμε να αποθηκεύσουμε στοιχεία για ομοειδή αντικείμενα (π.χ. για τη βαθμολογία 100 μαθητών), ενώ οι εγγραφές όταν κάθε στοιχείο αποτελεί διαφορετικού είδους πληροφορία για το ίδιο αντικείμενο (π.χ. το ύψος και η ηλικία κάποιου ανθρώπου).

BASE.DAT

Αγαπητό PC Master,
Είμαι κι εγώ ένας από τους φανατικούς αναγνώστες σου. Στο τεύχος 65, Σεπτέμβριος 1995, σελίδα 88-89 έχετε δώσει κωδικούς για το παιχνίδι UFO ENEMY UNKNOWN. Εκανα edit στο file BASE.DAT αλλά δεν κατάλαβα την έκφραση "αλλάξτε κάποια από τις κατωτέρω διευθύνσεις με τον αριθμό που εσείς θέλετε".

Εγραψα στο ανωτέρω αρχείο π.χ. το A8-A9 και άλλους κωδικούς και όταν έτρεξα, μου χάλασε τις βάσεις που είχα δημιουργήσει και μου έβγαλε πολλαπλά είδωλα. Συγχρόνως, δεν μου έβγαζε την παράμετρο που ορίζεται από τον κωδικό, π.χ. A8-A9 -> Proximity grenades. Σας παρακαλώ, δώστε μου αρκετά παραδείγματα εισαγωγής κωδικών/παραμέτρων.

Το PC μου είναι 486 DX2 με 8 MBytes μνήμη.

Σας ευχαριστώ και περιμένω την απάντησή σας,
Ανδρέας Τσολίγκας

✔ Το αρχείο BASE.DAT είναι δυαδικό και δεν μπορεί να τροποποιηθεί με την εφαρμογή EDIT ή οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου, παρά μόνο με κάποια εφαρμογή παρόμοια με την Disk Editor των Norton Utilities. Οι διευθύνσεις που δίνονται αντιστοιχούν στις μετατοπίσεις (offsets) από την αρχή του αρχείου (στην εφαρμογή Disk Editor εμφανίζεται στα αριστερά της οθόνης). Αφού μετακινηθείς στην κατάλληλη διεύθυνση, μπορείς να εισαγάγεις την τιμή που θέλεις, για κάθε παράμετρο. Σε κάθε περίπτωση, όμως, θα πρέπει να ξεκινήσεις με ένα σωστό αρχείο BASE.DAT και όχι με κάποιο που έχει τροποποιηθεί με την εφαρμογή EDIT.

ΑΡΧΕΙΑ BMP

Αγαπητό PC Master,
Πρώτα απ' όλα θα ήθελα να σου πω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό απ' όσα έχω πάρει μέχρι τώρα και πως η ύλη σου είναι πάρα πολύ καλή και ενδιαφέρουσα. Οπως κάθε αναγνώστης έχω και εγώ μερικές απορίες.

α) Θα ήθελα να μου πεις πόσο κάνει ένας υπολογιστής 486 DX2/66 MHz με 8 MB RAM, 850 MBhard disk και ένα CD-ROM 4x (αλλά όλα αυτά χωρίς οθόνη, γιατί έχω την οθόνη).

β) Πώς μπορώ να δω μία εικόνα γραφικών BMP από την Turbo Pascal (αν γίνεται, κάνε μας ένα παράδειγμα).

Φιλικά,
Γιώργος Λιλής

✔ Οι τιμές για τον υπολογιστή που περιγράφεις πρέπει να ξεκινάνε από περίπου 180.000 δραχμές.

Ενα πρόγραμμα Pascal που διαβάζει και εμφανίζει εικόνες BMP δημοσιεύθηκε στο προηγούμενο τεύχος.

GW-BASIC

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας νέος αναγνώστης σου και θα ήθελα να σε συγχαρώ για το πλούσιο περιεχόμενό σου. Είμαι κάτοχος ενός 486 DX/40 με 4 MBytes RAM.

α) Στο τεύχος 66, σελίδα 98, μετά από παράκληση άλλου αναγνώστη είχατε δημιουργήσει ένα παιχνίδι-πρόγραμμα σε γλώσσα QBasic. Θα σας παρακαλούσα, αν μπορείτε, να μου φτιάξετε ακριβώς το ίδιο πρόγραμμα σε γλώσσα GW-Basic.

β) Θα μπορούσατε να μου πείτε τι κάνει η εντολή RANDOMIZE; (Ενα σχετικό πρόγραμμα το οποίο να συμπεριλαμβάνει την εντολή αυτή.)

γ) Τι αλλαγές πρέπει να κάνω στο CONFIG.SYS και στο AUTOEXEC.BAT ώστε, όταν ξεκινάει ο H/Y, να ψάχνει αυτόματα για ιό (έχω τα προγράμματα SCAN.EXE και MSAV.EXE).

δ) Πώς μπορώ να φτιάξω γραμμές στην GW-Basic, με ποια εντολή; (Ενα σχετικό πρόγραμμα.)

Ευχαριστώ θερμά και ζητώ συγγνώμη αν σας κούρασα.
Ακης Λαουτάρης

✔ α) Η μετατροπή του προγράμματος σε GW-BASIC είναι αρκετά επίπονη και θα περιπλέξει πολύ τον κώδικα. Θα συνιστούσαμε να χρησιμοποιήσεις QBasic, η οποία περιέχεται στη διανομή του MS-DOS 5.0 και όλων των νεότερων εκδόσεων.

β) Οι "τυχαίοι" αριθμοί που παράγει ο υπολογιστής με τη συνάρτηση RND ή RANDOM (ανάλογα με τη γλώσσα προγραμματισμού) δεν είναι ακριβώς τυχαίοι. Στην πραγματικότητα υπάρχει μία πολύ μεγάλη προκαθορισμένη ακολουθία από αριθμούς και κάθε φορά η συνάρτηση RND επιστρέφει τον επόμενο. Το γεγονός ότι η ακολουθία είναι μεγάλη, κάνει τις επαναλήψεις σπάνιες μέσα στην ίδια εκτέλεση του προγράμματος. Το κακό είναι ότι αν τρέξουμε το ίδιο πρόγραμμα δύο φορές, η διάσχιση της αλυσίδας των αριθμών θα ξεκινήσει από το ίδιο σημείο, με αποτέλεσμα να έχουμε την ίδια ακολουθία.

Η εντολή RANDOMIZE διαλέγει ένα τυχαίο σημείο εκκίνησης για τη διάσχιση της αλυσίδας, συμβουλευόμενη το ρολόι του υπολογιστή. Επειδή είναι απίθανο να εκτελέσουμε δύο φορές το ίδιο πρόγραμμα σε στιγμές που το ρολόι έχει ίδιες τιμές, η εισαγωγή μιας εντολής RANDOMIZE μας εξασφαλίζει την επιθυμητή τυχαία κατανομή των αριθμών. Για παράδειγμα, όσες φορές και να τρέξουμε το πρόγραμμα

```
FOR I = 1 TO 10: PRINT RND:
  NEXT I
```

θα πάρουμε την ίδια σειρά αριθμών. Αν όμως το τροποποιήσουμε σε

```
RANDOMIZE: FOR I = 1 TO 10:
  PRINT RND: NEXT I
```

τότε θα παίρνουμε διαφορετικές σειρές αριθμών.

γ) Αρκεί να προσθέσεις στο αρχείο AUTOEXEC.BAT την εντολή

```
SCAN C:
```

(ίσως με την απαραίτητη διαδρομή, π.χ. C:\MCAFEE\SCAN C:)

δ) Γραμμές στην GW-BASIC δημιουργούνται με την εντολή LINE, π.χ. η εντολή

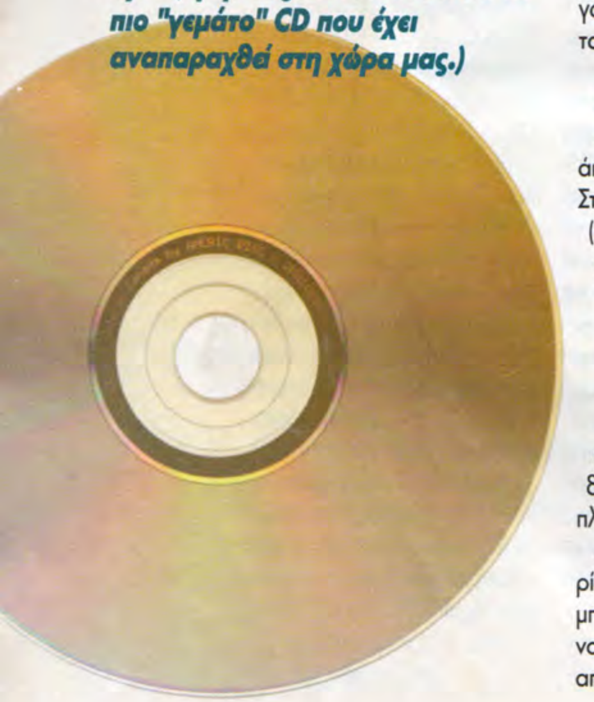
```
LINE (1, 1)-(30, 30)
```

ζωγραφίζει μία γραμμή της οποίας η αρχή βρίσκεται στο σημείο με συντεταγμένες (1, 1) και το τέλος της στο σημείο με συντεταγμένες (30, 30). Για να μπορέσεις να χρησιμοποιήσεις την εντολή LINE, θα πρέπει πρώτα να έχεις δώσει την εντολή SCREEN για να εισαγάγεις την οθόνη στην κατάσταση γραφικών (π.χ. SCREEN 12).

■

Επιμέλεια CD-ROM/Κείμενα: ***Χάρης Σαράντης***

Ορίστε, λοιπόν, τι συμβαίνει όταν ένας εκπληκτικός τίτλος φτάνει στα γραφεία του περιοδικού λίγα λεπτά (κυριολεκτικά) πριν από την αποστολή του master για αναπαραγωγή. Τρία demos χρειάστηκε να αφαιρεθούν από το CD και, για πρώτη φορά, αναγκαστήκαμε να περιλάβουμε σε αυτό συμπιεσμένο πρόγραμμα (το Aethra), προκειμένου τα νεοαφιχθέντα 128 MB του Chronicle of the Sword να λάβουν τη θέση τους μεταξύ των demos του CD αυτού του μήνα. Τι να κάνουμε, όμως, παγκόσμια αποκλειστικότητα είναι αυτή. Χαλάλι τα ζόρια που τραβήξαμε... (Οπως θα παρατηρήσετε, με ένα απλό dir/s στο CD, τα περιεχόμενα αυτού ανέρχονται σε 678.000.000 bytes, γεγονός που το καθιστά το πιο "γεμάτο" CD που έχει αναπαραχθεί στη χώρα μας.)



WINDOWS 3.1 - SORRY, UPGRADED!

Οι ανάγκες της εποχής αποκαλούνται σήμερα και Windows 95. Αφού οι περισσότεροι από εσάς τα έχετε ήδη εγκαταστημένα στον υπολογιστή σας και τρέχετε το CD από εκεί, έπρεπε να προσαρμοστούμε στις απαιτήσεις τους. Ετσι, λοιπόν, τα Windows προγράμματα τρέχουν από το interface, απευθείας μέσα από τα 95 και δεν τα καλούν όταν βρίσκεστε σε DOS. Αν χρησιμοποιείτε 3.1, κάντε μία αντιγραφή και μετά file/run (ή μόνο το δεύτερο, απευθείας από το CD).

ΚΛΗΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ

Κατά την κατασκευή του interface του CD, μεγαλύτερο βάρος δόθηκε στην ευχρηστία και την απλότητα. Το CD του "PC Master", λοιπόν, χαρακτηρίζεται από απουσία απαίτησης εγκατάστασης. Το μόνο που χρειάζεται να κάνει ο χρήστης είναι να μεταφερθεί στο root του CD-ROM του και να καλέσει το pcm.bat αρχείο.

Αυτή θα είναι μία από τις λίγες φορές που θα απαιτηθεί το πληκτρολόγιο (αν η κλήση γίνει από DOS), καθώς τα περισσότερα προγράμματα, ακόμα και αυτά που απαιτούν εγκατάσταση, καλούνται από το interface αυτόματα μετά την εγκατάστασή τους - click & play στην πράξη!

Μετά την εμφάνιση στην οθόνη ενός εισαγωγικού animation, το πρόγραμμα φορτώνεται και περιμένει τις διαταγές σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αυτό είναι άλλο ένα θέμα, για το οποίο ο άπειρος χρήστης δεν πρέπει να ανησυχεί. Στην εισαγωγική εικόνα του προγράμματος (αφού διαβάσετε τα περιεχόμενά της), απλώς μεταφερθείτε με το mouse πάνω στο κόκκινο κουμπί στο κάτω δεξιό τμήμα της οθόνης και κάντε κλικ εκεί. Μετά από αυτή την ενέργεια, λογικά θα βλέπετε ενώπιόν σας το κεντρικό μενού του προγράμματος. Από εδώ, μπορείτε να επιλέξετε σε ποια επιμέρους κατηγορία προγραμμάτων θέλετε να μεταφερθείτε, κάνοντας ένα απλό κλικ στο σημείο όπου αναγράφεται αυτή.

Ας θεωρήσουμε ότι επιλέξατε την κατηγορία Shareware Games. Βλέπετε, λοιπόν, μπροστά σας μία χρυσαφένια οθόνη με το όνομα της κατηγορίας που επιλέχθηκε. Κάτω από αυτό εμφανίζεται μια σειρά από τριάδες buttons. Κάθε τριάδα αφορά στο πρόγραμμα που αναγράφεται στο πρώτο και μεγαλύτερο από αυτά. Με κλικ, λοιπόν, πάνω στο button στο οποίο αναγράφεται το όνομα του προγράμματος που έχετε επιλέξει, αυτό εκτελείται απευθείας από το CD ή εγκαθίσταται στο σκληρό σας δίσκο και μετά εκτελείται.

Στο σημείο αυτό πρέπει να τονιστεί η προσπάθεια που έχει καταβληθεί ώστε να μη χρειάζεται να εγκαταλείψει ο χρήστης το περιβάλλον προς αναζήτηση του αρχείου που πρέπει να τρέξει για να εκτελεστεί το πρόγραμμα μετά την εγκατάσταση. Αντιθέτως, το interface, αφού έχει εγκαταστήσει το πρόγραμμα, θα τρέξει το setup του και, αμέσως μετά, θα καλέσει το αρχείο που απαιτείται για την εκτέλεση.

Οι επιπλέον δυνατότητες που υπάρχουν και αφορούν σε κάποιο πρόγραμμα είναι η παρουσίαση των οδηγιών αυτού στην οθόνη και η αντιγραφή του στο σκληρό δίσκο. Με κλικ στο instructions, που βρίσκεται κάτω και αριστερά από το button με το όνομα του προγράμματος, εμφανίζεται στην οθόνη σας το αρχείο που συνοδεύει το πρόγραμμα και το οποίο περιέχει οδηγίες εκτέλεσής του ή περιγραφή αυτού.

Με κλικ στο button "copy", που βρίσκεται αριστερά του "instructions", σας ζητείται να δηλώσετε το δίσκο και το directory, όπου επιθυμείτε να αντιγράψετε τα αρχεία του προγράμματος. Για να επιστρέψετε στην προηγούμενη οθόνη χωρίς να αντιγράψετε το πρόγραμμα, απλώς πατήστε το πλήκτρο "Escape".

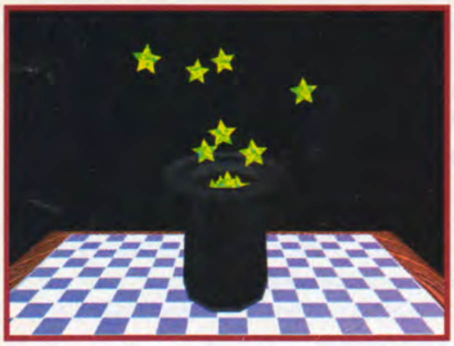
Στην οθόνη που εξετάζουμε, αυτή των shareware games, αλλά και σε κάθε επιμέρους περιοχή του interface, μπορείτε να παρατηρήσετε ακόμα δύο buttons: το "exit" που βρίσκεται κάτω αριστερά και το λογότυπο του PC Master (κάτω δεξιά). Πατώντας σε αυτό, επιστρέφετε στο κεντρικό μενού του interface, ενώ με κλικ στο exit εγκαταλείπετε το πρόγραμμα, μετά από κάποια επιβεβαίωση. Το τελευταίο μπορεί να επιτευχθεί άμεσα με το πλήκτρο "Escape".

Η παραπάνω κατάταξη των buttons και ο τρόπος χειρισμού ισχύουν για όλες τις περιοχές του interface, με τις ακόλουθες όμως διαφοροποιήσεις. Στα demos, λόγω του μεγέθους που θα καταλάμβαναν στο σκληρό σας δίσκο, δεν έχει κριθεί σκόπιμη η ύπαρξη button αντιγραφής, ενώ στα patches δεν υ-

πάρχει δυνατότητα εκτέλεσης, εφόσον δεν είναι εκτελέσιμα προγράμματα. Τέλος, όσον αφορά στα solutions, αφού πρόκειται για κείμενα, αν πατήσετε στο button στο οποίο αναγράφεται το όνομα της λύσης, αυτή εμφανίζεται στην οθόνη.

FOR COMMAND LINE LOVERS

Αν και το interface είναι γραμμένο για εκτέλεση σε DOS και δημιουργημένο με τέτοιο τρόπο, ώστε να μην προκαλεί προβλήματα στην εκτέλεση των προγραμμάτων, ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν κάποιοι λάτρες του απόλυτου ελέγχου πάνω στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει ληφθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη.



Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD, θα διαπιστώσετε ότι αυτό είναι κατά το μέγιστο "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι όσα έκρινε ο κατασκευαστής επιβεβλημένο να βρίσκονται εκεί.

Στο root του CD υπάρχει και το treeinfo.ncd, συνεπώς μπορείτε άφοβα να χρησιμοποιήσετε το Alt+F10 του Norton Commander ή το NCD, για να μεταφερθείτε σε κάποιο directory.

Επίσης, για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο batch.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου αν γράψετε το όνομα του προγράμματος της αρεσκείας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει καταβληθεί κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free in-



terface και, γενικότερα, CD, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν κάποια προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και στις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή. Αν παρατηρήσετε κάποια μικρή καθυστέρηση στην εισαγωγή στο FLC, μην ανησυχήσετε. Δεν έχει κολλήσει το σύστημά σας.

HARDWARE

Το μόνο που χρειάζεται είναι ένα PC με 4 MB (αν και κάποια demos θα απαιτήσουν 8 για την εκτέλεσή τους), CD-ROM drive, Super VGA κάρτα οθόνης και mouse, δηλαδή οι ελάχιστες απαιτήσεις για τη σύνθεση ενός multimedia PC. Βέβαια, καλό θα ήταν αν υπήρχε και κάρτα ήχου (κατά προτίμηση SoundBlaster ή συμβατή).

SOFTWARE

Εδώ, οι ιδιαιτερότητες αφορούν όχι τόσο στο interface όσο στα προγράμματα που περιέχει το CD και, κατά κύριο λόγο, στα demos. Πάντως, αν υπάρχει mouse και ο driver του είναι φορτωμένος στο σύστημά σας (πρόκειται για κάποιο πρόγραμμα που συνήθως ακούει στο όνομα mouse.com ή mouse.exe και το οποίο μπορείτε να φορτώσετε γράφοντας "mouse" στο command line), το interface θα τρέξει χωρίς προβλήματα. Αν αυτό δεν συμβεί, ίσως να ευθύνονται οι δυνατότητες της κάρτας οθόνης σας. Σε μία τέτοια περίπτωση, δοκιμάστε να φορτώσετε κάποιον vesa driver στο σύστημά σας και καλέστε το pcm.bat ξανά.

Στους χρήστες των Windows, προτείνεται η έξοδος από αυτά, αφού τα περισσότερα προγράμματα του CD είναι γραμμένα για περιβάλλον DOS και ενδέχεται να δυσλειτουργήσουν κάτω από το παραθυρικό περιβάλλον. Πάντως, αν έχετε τα Windows 95 περασμένα

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Κάθε μήνα θα υπάρχει στο CD-ROM του PC Master ένα subdirectory αφιερωμένο στα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα(-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του.

Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας.

Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

στον υπολογιστή σας και αρκετή μνήμη (16 MB), μάλλον δεν θα αντιμετωπίσετε ιδιαίτερα προβλήματα.

GAMES DEMOS

Πρόκειται για την πρώτη και μεγαλύτερη κατηγορία (από άποψη χωρητικότητας, βέβαια) του παρόντος CD. Εδώ, θα βρείτε τα καλύτερα demos παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό ή πρόκειται να τεθούν σύντομα σε κυκλοφορία.

Επισημαίνουμε ότι προκειμένου να εκτελεστούν τα demos για τα Windows 95, απαιτούνται οι DirectX Drivers. Αν δεν τους έχετε περασμένους, λοιπόν, στο σύστημά σας, τρέξτε το Silent Thunder, κατά την εγκατάσταση του οποίου σας παρέχεται η δυνατότητα να εγκαταστήσετε και τους drivers αυτούς.

ABUSE: Ενα αρκετά "σκοτεινό" παιχνίδι δράσης.

CHRONICLES OF THE SWORD: Σε παγκόσμια αποκλειστικότητα (τουλάχιστον μέχρι τη στιγμή που γράφεται αυτό το άρθρο), το demo του εκπληκτικού αυτού παιχνιδιού.

CHRONOMASTER: Ταξιδέψτε για άλλη μία φορά στο χρόνο μέσω του PC σας και διεκπεραιώστε τις επικίνδυνες αποστολές σας.

CYBERIA 2: Η συνέχεια του συναρπαστικού Cyberia - στο ίδιο μοτίβο, φυσικά.

TRANSPORT TYCOON DELUXE: Η ειδική έκδοση του Transport Tycoon.


ABUSE

YOU DON'T KNOW JACK: Windows 95 board game.

EARTHWORM JIM 2: Τα παιχνίδια αυτού του στιλ (έξυπνο σενάριο και καλογραμμένες ρουτίνες) έχουν αρχίσει να αποτελούν είδος προς εξαφάνιση.

FANTASY GENERAL: Ενας στρατηγός στη χώρα της φαντασίας. Παιχνίδι με τη σφραγίδα ποιότητας της SSI.

TERMINATOR - FUTURE SHOCK: Ενα από τα πιο προσεγμένα (αλλά και δύσκολα) Doom-type παιχνίδια.


CYBERIA2

ICE & FIRE: Windows 95 puzzle game.

KINGDOM OF MAGIC: Το μεγαλύτερο demo αυτού του μήνα. Οταν το τρέξετε, θα καταλάβετε το λόγο.

RENEGADE 2: Return to Jacob's Star. Στους παλαιότερους θα θυμίσει το Elite.

RISE OF THE ROBOTS 2: Η συνέχεια του beat'em up "Rise Of The Robots".

SEEK AND DESTROY: Είστε ο κυβερνήτης ενός πολεμικού ελικοπτέρου και καλείστε να φέρετε εις πέρας τις καταστροφικές αποστολές σας.

SILENT THUNDER: Windows flight simulator.

SIMTOWER: Ακόμα ένα παιχνίδι από τα γνωστά "sims" που κυκλοφορούν κατά καιρούς.

STAR RANGERS: Επισκεφτείτε για ακόμα μία φορά το αχανές διάστημα.

TOSHINDEN: Αυτά συμβαίνουν όταν τα PCs θέλουν να γίνουν κονσόλες στη θέση των κονσολών.


CHRONICLES OF THE SWORD

WARCRAFT 2: Το περίφημο αυτό παιχνίδι στρατηγικής, για το οποίο τόσα γράφτηκαν και ακούστηκαν από την πρώτη στιγμή της κυκλοφορίας του.

SHAREWARE GAMES

Πρόκειται για μία κατηγορία παιχνιδιών, η οποία συχνά έχει να παρουσιάσει τεράστιες εκπλήξεις. Είναι μικρότερα σε μέγεθος από τα εμπορικά παιχνίδια, αλλά μερικές φορές εφάμιλλα αυτών σε εθισμό. Εδώ θα βρείτε και μερικά ακόμα (παλαιότερα) demos εμπορικών παιχνιδιών.

AETHRA: DOS RPG game.

MYSTIC TOWERS: Ενα παιχνίδι που συνδυάζει δράση και περιπέτεια.

DONUT: Μπορείτε να κρατήσετε το Donut ακέραιο;

BAXTER: Ενα αστείο platform game.

BEER: The last Eichoff. Υπερασπίστε το θεσμό της ανεξάρτητης βιοτεχνίας μπίρας.

SKY BOMBERS: Ενα shoot'em up με τεράστια sprites.

BRUDAL KOMBAT: Beat'em up, φυσικά...

DEFCON 1: Αλλο ένα missile attack, αλλά με 5 upgradable οπλικά συστήματα άμυνας.

DSCHUMP: Ελέγξτε την μπάλα που χοροπηδά ασταμάτητα.

GALAGA '94: Αυστριακό shoot'em up game.

JIGSAW PUZZLE: Ενα απλό, αλλά εθιστικό παιχνίδι puzzle.

LASER LIGHT: DOS παιχνίδι στρατηγικής.

PITFALL: Η επιστροφή του old-time classic της Atari.

SCORCHED EARTH: Παιχνίδι στρατηγικής και ευστοχίας.

TRAFFIC DEPARTMENT: Ρυθμίστε την κίνηση στις μεγαλουπόλεις του μέλλοντος, με έναν αληθινά πρωτότυπο τρόπο.

TUBULAR WORLDS: Ενα από τα πολύ ποιοτικά shareware shoot'em up.

UTILITIES

Αυτή είναι μία κατηγορία προγραμμάτων, η οποία στην ουσία δεν αφήνει κανένα χρήστη αδιάφορο.

DR SOLOMON'S ANTIVIRUS: Tutorial για το πασίγνωστο αντιβιοτικό Dr Solomon's.

ACDSEE: Image file viewer.

HALFPLAY: Wave multispeed player.

FILPAL V1.0: Μάθετε τα μυστικά που κρύβει κάθε dll, vbx και exe αρχείο.

DYNAMIC GRAPHIC VIEWER: Windows image file viewer.

IDIOT: Shortcut sidebar for Windows.

HTML NOTEPAD: Ενας εύχρηστος HTML editor.

ICON TO ANSI: Μετατρέψτε icons σε ANSI graphics files.

PAINT SHOP PRO: Η τελευταία έκδοση του Paint Shop Pro (16-bit και 32-bit).

INI MANAGER V1.7: Ini files editor.



WARCRAFT 2

INFOSPY V2.32: Ενας κατάσκοπος στα Windows σας.

WING: Η γνωστή βιβλιοθήκη της Microsoft.

WIN32S: 32-bit extensions για Windows 3.1.

WINZIP 6.0: Το πιο δημοφιλές συμπιεστικό πρόγραμμα σε 16-bit και 32-bit έκδοση.

PATCHES

Πρόκειται για μία κατηγορία προγραμμάτων, η οποία ενδεχομένως θα βρει ιδιαίτερα έδαφος στους σκληρούς δίσκους αρκετών gamers. Με τα προγράμματα που θα βρείτε εδώ, μπορείτε να διορθώσετε τις κατασκευαστικές ατέλειες των παρακάτω προγραμμάτων:



TOSHINDEN

- **ALONE IN THE DARK**
- **ALONE IN THE DARK CD**
- **BETRAYAL AT KRONDOR**
- **CAESAR**
- **DRACULA UNLEASHED**
- **HELL**
- **JOURNEYMAN TURBO**

SOLUTIONS

Και μερικές λύσεις για τον adventurer που κρύβετε μέσα σας. Στο παρόν τεύχος θα βρείτε λύσεις για τα ακόλουθα προγράμματα:

- **ALIENS**
- **DAEDALUS ENCOUNTER**
- **DARK SEED 1**
- **DARK SEED 2**
- **DRUID**
- **ENTOMORPH**
- **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**
- **KING'S QUEST 7**
- **LARRY 2**
- **LARRY 5**
- **LARRY 6**
- **NOCTROPOLIS**
- **POLICE QUEST 4**
- **SIMON THE SORCERER 2**
- **SYSTEM SHOCK**
- **DAY OF THE TENTACLE**

■

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Η εκτίναξη στα ύψη της ωφέλιμης χωρητικότητας που παρέχει το CD, σε σχέση με αυτή μίας δισκέτας (ακόμα και High Density), μας έδωσε τη δυνατότητα να συμπεριλάβουμε πολύ περισσότερα του ενός προγράμματα αναγνωστών στην παρούσα έκδοση.

BASKET Γκουτζιαντάμης Στέφανος: Ενα πρόγραμμα αποκλειστικά για τους φανατικούς του μπάσκετ.

FANTASES Καλογήρου Χάρης: Ενα εντυπωσιακό VGA demo.

MENUS Βώλος Χάρης: Πρόγραμμα για μενού σε DOS περιβάλλον.

PASS-WIN Κανάρης Αθανάσιος: Προστατέψτε τα αρχεία σας από μη εξουσιοδοτημένους χρήστες.

PUZZLE T .Torch: Ενα DOS puzzle game.

PROPO Παπαδάκος Νίκος: Και ένα πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ, γραμμένο από αναγνώστη του PC Master.

QUESTION Ανδρέας Μπουράκης: Το παιχνίδι των ερωτήσεων.

SPRINT Σαρηγιαννίδης Σπύρος: Ρύθμιση ποιότητας εκτύπωσης dot-matrix εκτυπωτών.

TETRIS Χατζάκης Εμμανουήλ: Ενα από τα πιο αξιόλογα προγράμματα Tetris, φτιαγμένο από ελληνικά χέρια.

Μην παραλείπετε να συμπεριλαμβάνετε το όνομά σας στα συνοδευτικά κείμενα (readme.txt) των προγραμμάτων σας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 1.500 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 14.800 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 13.200 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.: __________)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 25.000 δρχ.
- ❑ Εστειλα την επιταγή Νο______ με το ποσό των ________ δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.
  - ❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
  - ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας ____________ Ημ/νία λήξεως __________)

Υπογραφή ______________________

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜ/ΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________ **ΗΛΙΚΙΑ** ____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

Νο ______________________

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε <u>τώρα</u> τα τεύχη που σας λείπουν!

PC MASTER



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ..................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ.....................

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES

Επιλέξτε σήμερα τα προϊόντα που σας ενδιαφέρουν και αποκτήστε τα μέσα από τις σελίδες της τηλεΑΓΟΡΑ γρήγορα και εύκολα

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ

3801761

ΣΤΕΙΛΤΕ FAX

9242219, 9216847

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ

το δελτίο παραγγελίας

ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΤΕ ON-LINE

μέσω του Δικτύου CompuLink

από το επίπεδο main, απλώς πληκτρολογήστε join agora

μέσω του INTERNET

(CompuLink Web Server)

http://www.compulink.gr/mall/anubis/

ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ VISA · ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ · MasterCard · EUROCARD

ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.800
Ε2.	**ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ** Σελίδες 242	2.100
Ε3.	**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ** Σελίδες 146	1.800
Ε4.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.300
Ε5.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.600
Ε6.	**ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ** Σελίδες 206	3.400
Ε7.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.300
Ε8.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	3.100
Ε9.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.300
Ε10.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	3.100
Ε11.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	4.600
Ε12.	**EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 200	3.100
Ε13.	**CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 288	3.600
Ε14.	**Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** Σελίδες 128	2.500
Ε15.	**ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.100
Ε16.	**3D STUDIO σε μία εβδομάδα** Σελίδες 328	3.600

ΓΛΩΣΣΕΣ / ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.800
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.600
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	4.600
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.600
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	3.100
Π8.	**PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ** Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	5.600
Π9.	**Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ** Σελίδες 350	5.800
Π10.	**VISUAL BASIC 3** Σελίδες 424	5.800
Π11.	**COBOL-ANSI 85** Σελίδες 528	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.600
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 232, Β' Εκδοση	3.100
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	**MULTIMEDIA** Β' Εκδοση Σελίδες 176	3.000
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.900
Γ7.	**INTERNET** Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

P1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
P3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136, συνοδεύεται από δισκέτα 1.11MB	9.300
P4.	**EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 656	7.400
P5.	**DOS 6 INSIDER** Σελίδες 600	7.400
P6.	**PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 864	8.300
P7.	**ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS** Σελίδες 784	8.300
P8.	**dBASE ΓΙΑ WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 416	5.800
P9.	**ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ!** Σελίδες 560	6.500

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	5.100
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.500
Λ11.	**CORELDRAW! 3.0** Σελίδες 278	5.100
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**CORELDRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.800
Λ14.	**QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	5.100
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	4.600
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300
Λ18.	**WORD 6.0** Σελίδες 454	4.600
Λ19.	**LOTUS 1-2-3 Rel. 4**	5.100
Λ20.	**MULTIMEDIA στη στιγμή** Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44MB	6.200
Λ21.	**ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** Σελίδες 392	5.100
Λ22.	**PHOTOSTYLER 2** Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	5.200
Λ23.	**DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 328	4.300
Λ24.	**EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 392	4.300
Λ25.	**WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 544	4.600
Λ26.	**CORELDRAW! 6** Σελίδες 624	7.400
Λ27.	**WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 312	4.300
Λ28.	**CORELDRAW! 5** Σελίδες 600	5.800
Λ29.	**ACCESS 2 MICROSOFT** Σελίδες 352	4.800
Λ30.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης** Σελίδες 232	4.600
Λ31.	**PHOTOSHOP 3.0** Σελίδες 256	5.200
Λ32.	**BORLAND dBASE ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 232	4.800
Λ33.	**3D STUDIO 3 & 4** Σελίδες 792	9.300
Λ34.	**ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95** Σελίδες 248	4.800
Λ35.	**ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 160	3.100

POCKET GUIDES

G1.	**DOS 5.0, Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.800
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.800
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	3.100
G4.	**WINDOWS 3.1, Γ' έκδοση** Σελίδες 330	2.800
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.800
G6.	**WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.800
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.500
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.500
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.800
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.800
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.800
G12.	**MS-DOS 6, Δ' έκδοση** Σελίδες 250	2.800
G13.	**EXCEL 5** Σελίδες 328	2.800
G14.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 352	2.800
G15.	**NORTON UTILITIES V. 6, 7, 8** Σελίδες 440	2.800
G16.	**OS/2 2.1** Σελίδες 368	2.800
G17.	**INTERNET** Σελίδες 400	3.100

Ε Π Ι Λ Ε Ξ Τ Ε Σ Η Μ Ε Ρ Α , Α Π Ο Κ Τ Η Σ Τ Ε Τ Α

G18.	1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 368	2.800
G19.	WINDOWS 95 Σελίδες 360	3.100

HOME COMPUTING

H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.500
H2.	NINTENDO GAME BOY Σελίδες 88	2.000
H3.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ Σελίδες 280	3.600
H4.	ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ Σελίδες 263	3.600
H5.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	5.100
H6.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H7.	VIRUS SCAN, Σελίδες 80, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	2.600
H8.	ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM Σελίδες 416	3.900

INTERNET TOOLS

I1.	WWW ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ Σελίδες 136	2.700
I2.	HTML Σελίδες 136	2.700
I3.	GRAPHICAL CLIENTS Σελίδες 136	2.700
I4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 120	3.100
I5.	WWW BROWSERS Σελίδες 150	2.700
I6.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 672	9.300
I7.	Η "ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ" ΤΟΥ INTERNET Σελίδες 168	3.200
I8.	INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 352	4.300
I9.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC Σελίδες 120	2.700
I10.	UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ INTERNET Σελίδες 152	3.300
I11.	ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP Σελίδες 112	2.700

ΔΙΑΦΟΡΑ

Δ1.	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ Σελίδες 928	9.900
Δ2.	Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ Σελίδες 192	3.500
Δ3.	SURFING ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 378	4.100

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

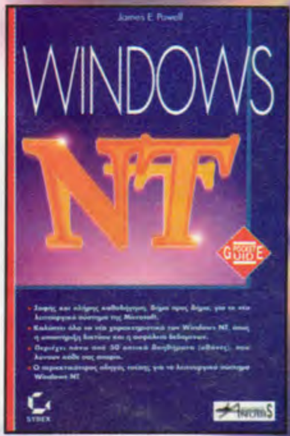
(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

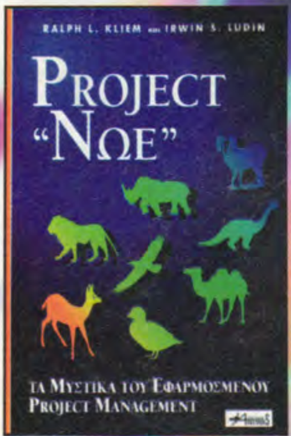
ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.400
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.400
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.400
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.400
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.400
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.400
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.400
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.400
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.400
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.400
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.400
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.400
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.400
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.400
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.400
B16.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ Σελίδες 96	2.400
B17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 88	2.400
B18.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ Σελίδες 100	2.400
B19.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 100	2.400
B20.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ Σελίδες 100	2.400

ΓΕΝΙΚΑ

M1.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320, Β' έκδοση	4.800
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.500
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340, Γ' έκδοση	3.200
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	3.000
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.600
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	2.200
M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000
M11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 232	3.200
M12.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ Σελίδες 360	3.800
M13.	PROJECT "ΝΩΕ" Σελίδες 264	3.800
M14.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 136	2.500
M15.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ Σελίδες 288	4.800
M16.	ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ Σελίδες 216	3.500
M17.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ Σελίδες 360	4.800
M18.	MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ Σελίδες 152	2.500
M19.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ Σελίδες 200	3.600
M20.	ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ Σελίδες 100	2.500
M21.	MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 288	4.800
M22.	ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ Σελίδες 136	2.500









ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!

ΑΜΕΣΗ ΣΥΝΔΕΣΗ
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ



SPECIAL PRICE
36.000 δρχ.

>ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- **Αμεση on-line σύνδεση**
- **Αυτόματη εγγραφή** στο Δίκτυο **CompuLink** και το **Internet** για τρεις μήνες με **απεριόριστη χρονική πρόσβαση**
- **Πλήρες εγχειρίδιο χρήσης** των βασικών υπηρεσιών του Δικτύου CompuLink και του Internet
- Το Graphical User Interface & Off Line Reader του Δικτύου CompuLink, **GAIA** (WINDOWS 3.1 & Microsoft Windows95 COMPATIBLE)
- **Ενα βιβλίο-οδηγό** για το Internet"
- Την ειδική έκδοση του περιοδικού **"Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET"**
- **Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας** και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet (σε PC format) (WINDOWS 3.1 & Microsoft Windows95 COMPATIBLE)
- **Πλήρεις οδηγίες** για την εγκατάσταση του software και την άμεση on-line σύνδεσή σας

ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ ΚΑΙ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

SOFTWARE

S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ** Για PC/XT Για AT/286 Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	 15.000 25.000
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	**VISUAL DOMINUS (win) v.2.0** Νέα, βελτιωμένη έκδοση Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700
S9.	**VISUAL DOMINUS PRO (win) v.3.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	39.700
S10.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	5.000
S11.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD**	8.000
S12.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	15.000
S13.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	39.000
S14.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	89.000
S15.	**GAIA** Διατίθεται σε 2 δισκέτες 3.5" 1.44MB	9.000
CYBER2.	**CYBER BOX 2**	36.000
CYBER2P.	**CYBER BOX 2 PLUS** Περιέχει fax/modem Crypto 14.400 bps	69.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........................ ΟΝΟΜΑ:........................ ΗΛΙΚΙΑ*..........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........................ ΠΟΛΗ:........................ Τ.Κ.:.......... ΤΗΛ.:..........
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:........................ ΗΜ/ΝΙΑ:..........
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................ Α.Φ.Μ.:.......... Δ.Ο.Υ.:..........
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ________ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ______ ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

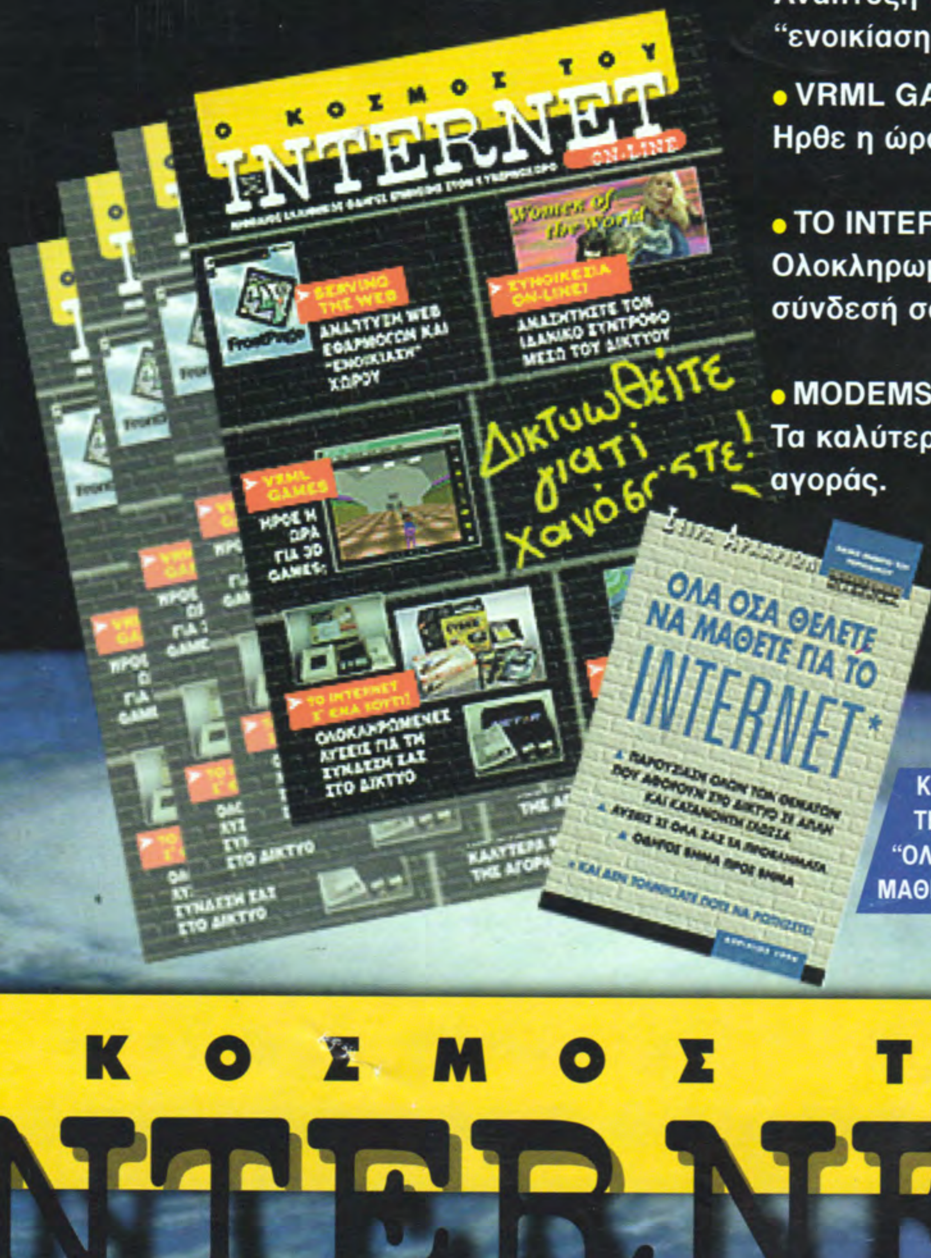
ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES

ΤΟ INTERNET ΑΠΟ ΤΟ @ ΩΣ ΤΟ Ω

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΑΠΡΙΛΙΟΥ

- **SERVING THE WEB**
  Ανάπτυξη Web εφαρμογών και "ενοικίαση" χώρου
- **VRML GAMES**
  Ηρθε η ώρα για 3D Games;
- **ΤΟ INTERNET ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΥΤΙ**
  Ολοκληρωμένες λύσεις για τη σύνδεσή σας με το Διαδίκτυο
- **MODEMS V.34**
  Τα καλύτερα μοντέλα της αγοράς.



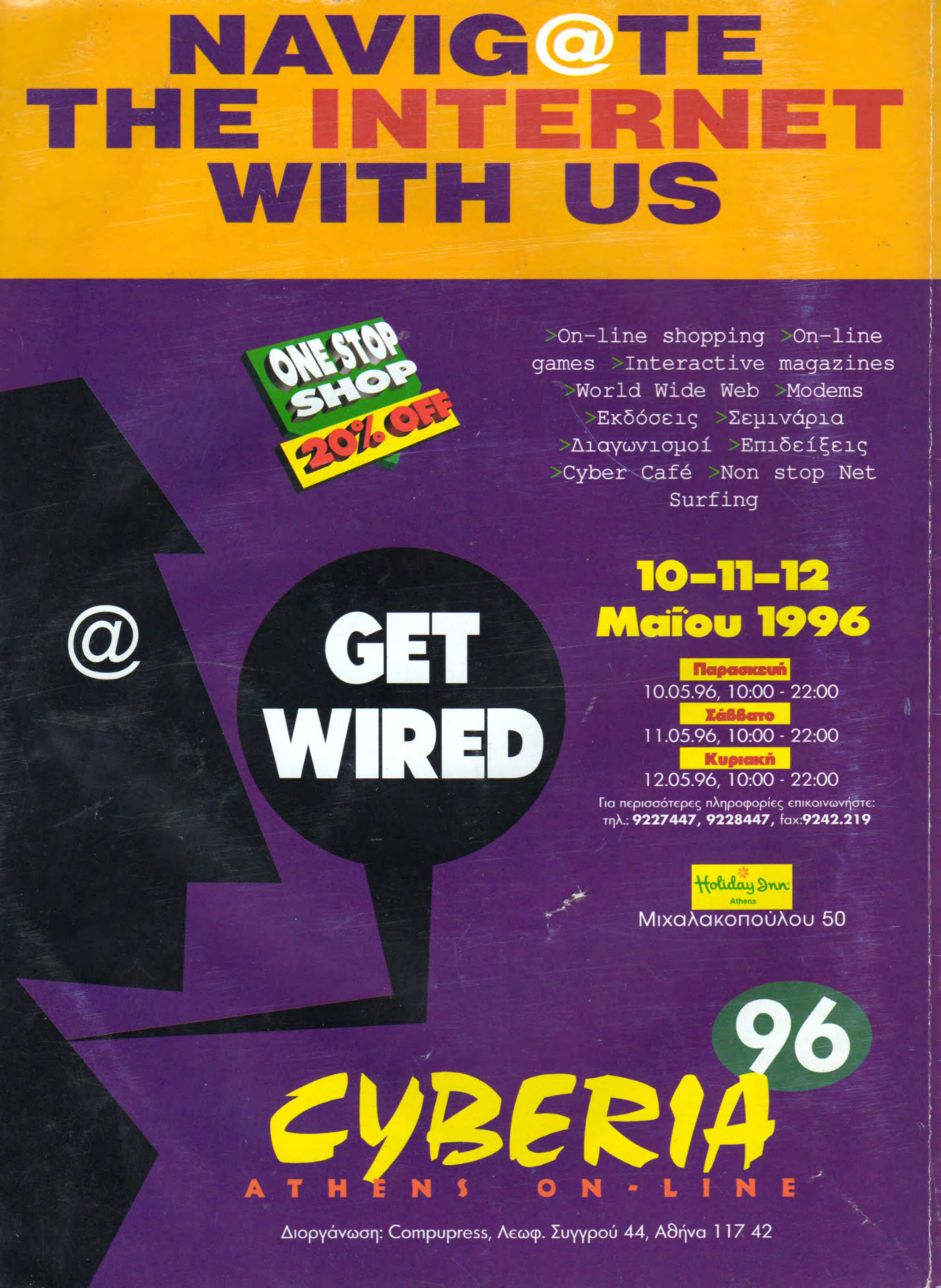
ΚΑΙ ΤΟ ΕΙΔΙΚΟ ΕΝΘΕΤΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ ΑΡΧΑΡΙΩΝ "ΟΛΑ ΟΣΑ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΓΙΑ ΤΟ INTERNET"

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET ON-LINE

ΜΗΝΙΑΙΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

**ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΕΙΔΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ
ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ**

SPECIAL OFFER ΜΕΧΡΙ 31/4/96, 15% ΕΚΠΤΩΣΗ ΣΤΗΝ ΕΤΗΣΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ: 9238672-5, 9225520, Τμήμα Κυκλοφορίας


NAVIG@TE
THE INTERNET
WITH US
ONE STOP SHOP
20% OFF
>On-line shopping >On-line games >Interactive magazines >World Wide Web >Modems >Εκδόσεις >Σεμινάρια >Διαγωνισμοί >Επιδείξεις >Cyber Café >Non stop Net Surfing
@
GET WIRED
10-11-12
Μαΐου 1996
Παρασκευή
10.05.96, 10:00 - 22:00
Σάββατο
11.05.96, 10:00 - 22:00
Κυριακή
12.05.96, 10:00 - 22:00
Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε:
τηλ.: 9227447, 9228447, fax:9242.219
Holiday Inn
Athens
Μιχαλακοπούλου 50
96
CYBERIA
ATHENS ON-LINE
Διοργάνωση: Compupress, Λεωφ. Συγγρού 44, Αθήνα 117 42